



UNIVERSIDADE
ESTADUAL DE LONDRINA

RAISSA ROBERTI BENEVIDES

**DESENVOLVIMENTO E AVALIAÇÃO DE UM JOGO
EDUCATIVO PARA O ENSINO DE COMPORTAMENTOS
SOCIAIS ACADÊMICOS**

Londrina
2016

RAISSA ROBERTI BENEVIDES

**DESENVOLVIMENTO E AVALIAÇÃO DE UM JOGO
EDUCATIVO PARA O ENSINO DE COMPORTAMENTOS
SOCIAIS ACADÊMICOS**

Dissertação apresentada ao Programa de Mestrado em Análise do Comportamento, do Departamento de Psicologia Geral e Análise do Comportamento, da Universidade Estadual de Londrina como parte dos requisitos para obtenção do título de Mestre em Análise do Comportamento.

Orientadora: Prof.^a Dr.^a Silvia Regina de Souza

Londrina
2016

Ficha de identificação da obra elaborada pelo autor, através do Programa de Geração Automática do Sistema de Bibliotecas da UEL

Benevides, Raissa Roberti.

DESENVOLVIMENTO E AVALIAÇÃO DE UM JOGO EDUCATIVO PARA O ENSINO DE COMPORTAMENTOS SOCIAIS ACADÊMICOS / Raissa Roberti Benevides. - Londrina, 2016.
178 f. : il.

Orientador: Silvia Regina de Souza.

Dissertação (Mestrado em Análise do Comportamento) - Universidade Estadual de Londrina, Centro de Ciências Biológicas, Programa de Pós-Graduação em Análise do Comportamento, 2016.

Inclui bibliografia.

1. Comportamento Social - Tese. 2. Habilidades Sociais Acadêmicas - Tese. 3. Jogo Educativo - Tese. 4. Análise do Comportamento - Tese. I. Souza, Silvia Regina de. II. Universidade Estadual de Londrina. Centro de Ciências Biológicas. Programa de Pós-Graduação em Análise do Comportamento. III. Título.

RAISSA ROBERTI BENEVIDES

**DESENVOLVIMENTO E AVALIAÇÃO DE UM JOGO EDUCATIVO
PARA O ENSINO DE COMPORTAMENTOS SOCIAIS ACADÊMICOS**

Dissertação apresentada ao Programa de Mestrado em Análise do Comportamento, do Departamento de Psicologia Geral e Análise do Comportamento, da Universidade estadual de Londrina como parte dos requisitos para obtenção do título de Mestre em Análise do Comportamento.

BANCA EXAMINADORA

Orientadora: Prof.^a Dr.^a Silvia Regina de Souza
Universidade Estadual de Londrina - UEL

Prof.^a Dr.^a Zilda Aparecida Pereira Del Prette
Universidade Federal de São Carlos - UFSCAR

Prof. Dr. Carlos Eduardo da Costa
Universidade Estadual de Londrina - UEL

Londrina, 10 de Outubro de 2016.

Dedico este trabalho aos meus pais, irmã e namorado, aqueles que sempre acreditaram no meu potencial e me incentivaram a ir cada dia mais longe.

AGRADECIMENTOS

Agradecer não é uma tarefa fácil, transformar sentimentos em palavras sempre foi um desafio para mim. Minha aventura começou há sete anos, quando jovem e ingênua prestei o vestibular de Psicologia da Universidade Estadual de Londrina. Quando, para minha surpresa, recebi o aceite para a entrada na universidade, senti felicidade e medo. Como seria eu, menor de idade, morando sozinha a mais de 500 km de casa? Nessa ocasião, lembro-me que meus pais, Renata e Pedro, não pouparam esforços para ver sua filha mais velha realizar o sonho de estudar em uma universidade pública. E sei que, apesar da extrema felicidade deles, fizeram isso com aperto no coração, pois sabiam que seu pequeno pássaro estava voando para fora do ninho. Agradeço imensamente a eles por todo apoio e incentivo nessa trajetória, por me fortalecer nos momentos de angústia e por sempre permanecerem com braços abertos quando eu precisava retornar ao ninho. Agradeço a eles, ainda, por terem me agraciado com um dos maiores presentes que tenho, minha querida irmã Diana. À ela dedico os momentos mais felizes da minha juventude, agradeço por todos as ocasiões que estive presente, por ter colocado muitos sorrisos no meu rosto e por ter enxugado muitas lágrimas dos meus olhos. Desejo que nosso amor fraterno se estenda por toda nossa vida. Agradeço a minha avó Cecília, por todo apoio e amor. Agradeço também, em memória, minha avó Emília, por incentivar minha curiosidade, por mostrar que o conhecimento é nossa principal ferramenta e por todo amor e carinho que dedicou a mim.

No decorrer de minha jornada na graduação conheci muitas pessoas, mas duas fizeram a diferença. Tive o privilégio de dividir meus descobrimentos sobre Psicologia e a vida adulta com minha amiga Roberta. Agradeço a ela por ter me fortalecido na trajetória da minha profissão e, principalmente, por ser a pessoa de todas as horas durante minha estadia em Londrina, por ter me ouvido, me aconselhado, me apoiado, me incentivado e por ter tornado essa vivência em cidade longínqua algo mais acolhedor. Devo agradecer também ao meu amigo Deivid, por ser sempre um amigo companheiro, que consegue tornar os dias mais alegres, por ser um dedicado colega de trabalho, que nunca me deixou desamparada, e por todo auxílio nos estudos na Análise do Comportamento.

Muitos foram os momentos felizes que encontrei durante esses anos de formação e um deles conta a história do dia em que conheci Sadraque. A ele tenho muito a agradecer. Ele foi a alegria de muitas noites que viramos acordados conversando sobre o mundo e dando as mais altas risadas. Com ele compreendi um pouco mais sobre a vida e descobri que muito do que eu pensava estava errado. Com ele passei a me conhecer melhor e

consegui expor aquilo que realmente pensava. Com ele me apaixonei e aprendi a amar. Ele me apoio demais, vibrou com cada conquista minha e me deu forças para continuar meu caminho. Além de tudo isso, com ele ganhei uma nova família, Claudinei, Roseli, Samara e Rubens. A eles agradeço imensamente pelo apoio, incentivo, amor, eterna receptividade e pelo carinho com que me acolheram.

Quando cheguei ao mestrado, conheci novas pessoas, fontes de apoio e de auxílio. Primeiramente, agradeço a minha orientadora Silvia Souza. Uma mulher que aparenta ser dura, mas abre seu coração aos seus orientandos e os acolhe como mãe. Agradeço a ela por toda compreensão, por grande parte do conhecimento adquirido durante o mestrado, por permitir que eu fosse além de minha capacidade e por cobrar de mim o melhor. Agradeço também aos meus colegas do Laboratório de Avaliação e Desenvolvimento de Jogos Educativos (LADEJE) sempre auxiliando, apoiando e fornecendo novas ideias. Em especial, agradeço a Izadora e a Gabriele por me ajudarem a trilhar o caminho do *design* de jogos e me auxiliarem durante todo o processo. Agradeço a Daiane também por toda ajuda na realização do meu procedimento de pesquisa e pela força que deu durante a coleta. Agradeço toda ajuda e contribuição dos professores do Mestrado em Análise do Comportamento e do Departamento de Psicologia Geral e Análise do Comportamento, em especial Carlos Eduardo, Nádia Kienen, Silvia Murari e Verônica Bender Haydu. Além disso, agradeço a professora Zilda Del Prette por todo auxílio a respeito da literatura de Habilidade Sociais e pela imensa contribuição ao meu trabalho. Agradeço ainda ao Gabriel Siqueira por ter abraçado a causa com toda dedicação e ter feito um trabalho de design esplêndido. Finalmente, agradeço a Universidade Estadual de Londrina e ao CNPQ, minha agência de fomento, por representarem papéis fundamentais no sucesso desse projeto.

Durante essa trajetória, muitas pessoas passaram e poucas ficaram. Por isso não posso deixar de fora uma história importante. Morar distante de casa é desafiador e, muitas vezes, nos sentimos solitários mesmo em meio a uma multidão. No início do mestrado, porém, conheci uma pequena alma que me fortaleceu e encheu meu coração de alegria, minha pequena Ohana, minha pretinha. Agradeço demais a essa cadelinha por toda alegria que irradia, por iluminar minha vida e torná-la mais emocionante. Agradeço também ao Marvin, um cão que ensinou-me que o amor é capaz de extrapolar as mais duras barreiras.

Por fim, muitos momentos passaram e, por hora, esse é um dos frutos daquilo que contruímos juntos. Durante o caminho, muitos foram os desafios e as conquistas. Mas, no final, a vida se faz naquelas breves horas, naqueles pequenos momentos, que ficarão guardados para sempre na voz do meu coração.

“Não eduques as crianças nas várias disciplinas recorrendo à força, mas como se fosse um jogo, para que também possas observar melhor qual a disposição natural de cada um.”

Platão

BENEVIDES, Raissa Roberti. **Desenvolvimento e avaliação de um jogo educativo para o ensino de comportamentos sociais acadêmicos**. 2016. 178f. Dissertação (Pós-graduação em Análise do Comportamento) – Universidade Estadual de Londrina, Londrina, 2016.

RESUMO

Jogos educativos têm-se mostrado uma tecnologia de ensino promissora, pois torna o aprender divertido e estabelece contingências para a ocorrência e modelagem do comportamento-alvo. Jogos educativos podem ser usados como ferramenta para ensino de comportamentos da classe de habilidades sociais. Essa dissertação relata o desenvolvimento e avaliação de um jogo educativo para o ensino de comportamentos sociais acadêmicos. Para tanto, foram realizados dois estudos. O Estudo 1 descreve o jogo de tabuleiro educativo “*Space Ability: fazendo contato com Aliens*”, que tem por finalidade o ensino de comportamentos sociais acadêmicos. O *Space Ability* é um jogo de tabuleiro composto de um disco central (universo), quatro discos laterais (planetas) e cartas. Cada planeta de ensino possui um conjunto de comportamentos-objetivo que pretende ensinar. Por meio do jogo pretende-se, mediante escolha de respostas adequadas para cada uma das situações especificadas nas cartas durante a realização das missões, possibilitar a aprendizagem de desempenho social. O Estudo 2 descreve os resultados da avaliação dos efeitos do jogo sobre seus comportamentos-objetivo. Inicialmente, três participantes com idade entre 10 e 11 anos responderam o inventário SSRS-BR (Bandeira et al, 2009), em seguida foram realizadas oito sessões de aplicação do jogo, com reaplicação do inventário nas Sessões 4 e 8. Dois participantes apresentaram aumento no escore da escala global e em todas as subclasses que compõem o inventário. Todos os participantes apresentaram aumento do número de respostas compatíveis com as esperadas pela pesquisadora nas quatro últimas sessões para as respostas dadas às cartas de ensino e de teste do jogo. Em seguida, quatro novas crianças, com idade entre 9 e 10 anos com classificação geral de Repertório Deficitário no inventário SSRS (Gresham & Elliot, 2016) participaram do estudo. Primeiramente, realizaram-se 4 sessões de observação em sala de aula (Pré-intervenção), 8 sessões de jogo seguidas de sessões de observação (Intervenção) e a reaplicação do inventário, seguidas de 4 sessões de observação (Pós-Intervenção). Dois participantes apresentaram melhora no escore do inventário. Para todos os participantes verificou-se aumento na porcentagem de comportamentos adequados em sala de aula durante a intervenção. Contudo, no período de pós-intervenção, a porcentagem de comportamentos inadequados aumentou, principalmente para o P22 e o P23. Esses resultados indicam que, embora, o jogo seja efetivo em proporcionar um repertório de comportamentos da classe de habilidade sociais para a sala de aula, é importante que o ambiente da sala de aula esteja preparado para liberar consequências que tornem a emissão desses comportamentos mais prováveis.

Palavras-chave: Comportamento social. Habilidades sociais acadêmicas. Jogo educativo. Análise do Comportamento.

BENEVIDES, Raissa Roberti. **Development and evaluation of an educational game for teaching academics social behavior**. 2016. 178p. Dissertação (Pós-graduação em Análise do Comportamento) – Universidade Estadual de Londrina, Londrina, 2016.

ABSTRACT

Educational games have been shown to be a promising educational technology, it makes it fun to learn and establish contingencies for occurrence and modeling behavior-goal. Educational games can be used as a tool for teaching socially appropriate behavior. This thesis describes the development and evaluation of an educational game for teaching students social behavior. Therefore, there were two study. Study 1 describes the educational board game "*Space Ability: making contact with Aliens*," which aims at teaching students social behavior. The *Space Ability* compound is a board game of a central disc (universe), four side discs (planets) and cards. Each teaching planet has a set of behaviors-goal you want to teach. Through the game you want is by choice of appropriate responses to each of the situations specified in the cards during the course of the missions, enable learning social performance. Study 2 describes the evaluation results of the game's effects on their behavior-goal. Initially, three participants aged between 10 and 11 years responded SSRS-BR inventory (Bandeira et al, 2009), then we performed eight game application sessions, with reapplication of inventory in Sessions 4 and 8. Two participants showed increased the global score and all subclasses of the inventory. All participants showed an increase in the number of responses consistent with those expected by the researcher in the last four sessions for the answers to the cards of teaching and testing. Then four young children, aged 9 and 10 years with general classification Underfunded Repertoire in inventory SSRS (Gresham & Elliot, 2016) participated in the study. First, there were four observation sessions in the classroom (pre-intervention), 8 game sessions followed by observation sessions (intervention) and reapplying inventory, followed by four observation sessions (post-intervention). Two participants showed improvement in inventory score. For all participants there was an increase in the percentage of appropriate behavior in the classroom during the intervention. However, in the post-intervention, the percentage of inappropriate behavior increased, especially for the P22 and P23. These results indicate that, although the game is effective to provide a repertoire of socially appropriate behavior for the classroom, it is important that the classroom environment is prepared to release consequences that make the issuance of those most likely behaviors.

Keywords: Social behavior. Academics social skills. Educational game. Behavior analysis.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 – Exemplo da “Carta da Missão-situação” do planeta de ensino	35
Figura 2 – Porcentagem de acerto nas “Cartas da Missão-situação” (barras) e frequência de cartas “Sorte ou Azar” retiradas (linha) ao longo das sessões.....	64
Figura 3 – Soma da pontuação obtida nas “Cartas Teste” (à esquerda) das sessões de ensino e nas “Cartas da Missão –situação” nas sessões de teste (à direita).....	66
Figura 4 – Frequência acumulada dos comportamentos registrados ao longo das sessões.....	67
Figura 5 – Porcentagem de acerto nas “Cartas da Missão-situação” (barras) e frequência de cartas “Sorte ou Azar” (linha) ao longo das sessões.....	78
Figura 6 – Soma da pontuação obtida nas perguntas de teste das sessões de ensino (à esquerda) e nas “Cartas da Missão –situação” nas sessões de teste (à direita).....	80
Figura 7 – Frequência acumulada dos comportamentos adequados e inadequados registrados ao longo das sessões de jogo do P21, P22, P23 e P24	81
Figura 8 – Porcentagens de comportamentos adequados e inadequados registrados ao longo das sessões de observação dos participantes P21, P22, P23 e P24	83

LISTA DE TABELAS

Tabela 1 – Comportamentos-objetivo de ensino do jogo baseado na literatura de Del Prette e Del Prette (2005) e sua descrição	28
Tabela 2 – Categorias comportamentais analisadas nas filmagens e suas descrições.....	61
Tabela 3 – Escores da escala global e subclasses do SSRS-BR (Bandeira et al, 2009) dos participantes nas Etapas 1, 2 e 3 (Et.1, Et.2 e Et.3, respectivamente)	63
Tabela 4 – Resumo das etapas do procedimento.....	74
Tabela 5 – Percentis da escala global e subclasses do SSRS (Gresham & Elliot, 2016) dos participantes nas Etapas 1 e 3 (Et. 1 e 3).	77

SUMÁRIO

Apresentação	16
Estudo 1 – Comportamentos Sociais Acadêmicos: descrição do jogo educativo	
“Space Ability: fazendo contato com Aliens	18
Resumo	19
Abstract	20
Descrição do jogo “ <i>Space Ability: fazendo contato com Aliens</i> ”	26
Regras do jogo	30
Planetas de ensino.....	32
Planetas de teste	35
Ensino de Comportamentos Sociais Acadêmicos: jogo “ <i>Space Ability: fazendo contato com Aliens</i> ”	37
Referências 4.....	5
Estudo 2 - Efeitos de um jogo educativo sobre o aprendizado de comportamentos sociais acadêmicos	51
RESUMO	52
ABSTRACT	53
Estudo 1	57
Método	57
Participantes	57
Materiais	58
Instrumentos	58
Procedimento	59
Etapa 2 (Intervenção/Aplicação do jogo)	59
Procedimentos estatísticos.....	62
Resultados	62
Discussão	68
Estudo 2	71
Método	71
Participantes	71
Materiais	72
Instrumentos	72

Procedimento	74
Teste de Concordância.....	74
Etapa 1 (Pré-Intervenção).....	75
Etapa 2 (Intervenção/Aplicação do jogo)	76
Etapa 3 (Pós-Intervenção)	76
Procedimentos estatísticos.....	76
Resultados	76
Discussão	85
Referências	89
APÊNDICES	93
APÊNDICE A – Representação do tabuleiro do jogo “ <i>Space Ability</i> : fazendo contato com Aliens”	94
APÊNDICE B – Representação de cada tipo de carta e item do jogo “ <i>Space Ability</i> : fazendo contato com Aliens”	95
APÊNDICE C – Conteúdo das cartas da missão 2B do jogo “ <i>Space Ability</i> : fazendo contato com Aliens”	103
APÊNDICE D – Crivo das perguntas de teste (carta “Descrição da Missão” e “Carta da Missão-situação” de teste) do jogo “ <i>Space Ability</i> : fazendo contato com Aliens”	111
APÊNDICE E – Manual do jogo “ <i>Space Ability</i> : fazendo contato com Aliens”	125
APÊNDICE F – Termo de Consentimento Livre e Esclarecido – TCLE do Estudo 1	134
APÊNDICE G – Folha de Registro dos comportamentos emitidos nas sessões de jogo.....	136
APÊNDICE H – Folha de Registro da partida e dos níveis de auxílio.....	137
APÊNDICE I – Registro das respostas do P11 às perguntas de teste	140
APÊNDICE J – Registro das respostas do P12 e do P13 às perguntas de teste	144
APÊNDICE K – Teste de Leitura.....	150
APÊNDICE L – Termo de Consentimento Livre e Esclarecido – TCLE para Seleção do Participantes do Estudo 2	151
APÊNDICE M– Termo de Consentimento Livre e Esclarecido – TCLE dos Participantes do Estudo 2	153

APÊNDICE N– Folha de Registro dos Comportamentos emitidos nas sessões de observação em sala de aula	155
APÊNDICE O – Categorias comportamentais usadas para realização da observação.....	157
APÊNDICE P – Registro das respostas do P21 às perguntas de teste	160
APÊNDICE Q – Registro das respostas do P22 às perguntas de teste	165
APÊNDICE R – Registro das respostas do P23 às perguntas de teste	170
APÊNDICE S – Registro das respostas do P24 às perguntas de teste	174

Apresentação

Comportamentos sociais são imprescindíveis, uma vez que o ser humano passa grande parte de sua vida envolvido em interações sociais. A literatura sobre comportamentos sociais afirma que indivíduos que apresentam classes de comportamento relacionadas às habilidades sociais mais bem desenvolvidas apresentam melhor desempenho em várias tarefas. No âmbito escolar, as pesquisas mostram haver uma correlação entre desempenho acadêmico e interações estabelecidas pelas crianças com seus pares e professores. De acordo com os dados dessas pesquisas, quanto mais apropriadas forem as interações estabelecidas melhor será o desempenho acadêmico.

O desenvolvimento de comportamentos sociais ocorre desde a infância, sendo os principais meios a modelagem, o seguimento de regras e a modelação. Contudo, para crianças que apresentam dificuldades no repertório social, muitas são as estratégias utilizadas para desenvolver esse tipo de comportamento (e.g., grupos terapêuticos, esportes, vídeos entre outras). Jogos educativos têm sido usados para desenvolver uma série de comportamentos complexos, pois eles favorecerem a aprendizagem e o engajamento dos jogadores.

Por meio de jogos é possível: (a) criar cenários que unam a experiência no mundo real com a narrativa do jogo, (b) fornecer *feedback* para as ações do jogador, (c) permitir a evolução do jogo no ritmo do aprendiz, e (d) programar contingências que mantenham os jogadores engajados por longo tempo e mostrando poucos efeitos de saciação. O uso de jogos educativos é uma estratégia promissora para o ensino e o aprimoramento de comportamentos complexos, pois, ao mesmo tempo em que aprende um repertório novo, a criança também pode se divertir.

Apesar da falta de literatura que relaciona o uso de jogos e o desenvolvimento de comportamentos sociais, muitos são os indícios de que jogos educativos podem ser uma

estratégia eficaz para o aprimoramento do repertório social. Por exemplo, os jogos são capazes de favorecer a emissão dos comportamentos sociais, o que permite que os comportamentos sociais dos jogadores sejam modelados a partir das consequências liberadas após sua emissão. Outro fator interessante é a possibilidade de criar condições-problema, relacionadas à narrativa do jogo, similares às aquelas da vida real. Essa possibilidade permite que os jogadores tenham seus comportamentos modelados sem entrarem em contato com as contingências aversivas que encontrariam em situações reais.

Diante dessas considerações percebeu-se a necessidade de desenvolver um jogo cujo objetivo fosse aprimorar o repertório social de crianças na fase escolar. Tal interesse culminou com a construção do jogo “*Space Ability: fazendo contato com Aliens*”. Após a construção do jogo questionou-se: Qual o efeito do jogo sobre comportamentos da classe de habilidade sociais? Sendo assim, esta dissertação é composta por dois estudos. O primeiro tem por objetivo apresentar o jogo, seu processo de desenvolvimento e discutir as possíveis causas que levam à aprendizagem de comportamentos sociais acadêmicos. O segundo avaliou os efeitos do jogo no repertório social acadêmico dos jogadores.

Este trabalho foi elaborado de acordo com as novas exigências do Programa de Mestrado em Análise do Comportamento que pressupõe a apresentação da dissertação em formato de artigo.

Estudo 1

Comportamentos da Classe de Habilidades Sociais Acadêmicas: descrição do Jogo educativo “Space Ability: fazendo contato com Aliens”

Raissa Roberti Benevides¹ e Silvia Regina de Souza
Universidade Estadual de Londrina

¹ Bolsista CNPQ

Resumo

Jogos educativos podem ser uma estratégia para o ensino de comportamentos sociais. Poucos jogos educativos foram encontrados com esse objetivo específico. O presente estudo tem como objetivo descrever o jogo “*Space Ability: fazendo contato com Aliens*”, desenvolvido por meio do design iterativo. O objetivo do jogo é o ensino de comportamentos da classe de habilidades sociais acadêmicas. O *Space Ability* é um jogo de tabuleiro cooperativo composto de um disco central (universo), quatro discos laterais (planetas) e cartas. O jogo inicia no disco central e, pela rolagem de dados, a depender da casa na qual o peão cai, os jogadores devem sortear uma carta e realizar a tarefa pedida nela. Por meio do jogo pretende-se criar situações de aprendizagem de desempenho social mediante reforço da escolha de respostas compatíveis com comportamentos sociais. Espera-se que ao reforçar o comportamento verbal compatível com comportamentos sociais acadêmicos, os jogadores emitam esses comportamentos no contexto de sala de aula. A escassez de jogos nessa área demonstra a importância de desenvolver tecnologias que atendam a essa demanda, em especial, tecnologias embasadas em uma teoria de aprendizagem que possa fundamentar as decisões tomadas.

Palavras-chave: comportamento social, habilidades sociais acadêmicas, jogo educativo, Análise do Comportamento.

Abstract

Educational games can be a strategy for teaching social behaviors. Few educational games found with this specific goal. This study aims to describe the game "Space Ability: fazendo contato com Aliens", developed through iterative design. The goal is teaching behaviors from the class of academic social skills. The Space Ability is a cooperative board game and consists of a central disk (universe), four side discs (planets) and letters. The game starts in the central disk and by rolling the dice, depending on the house in which the pawn falls, players must randomly select a letter and perform the task requested. Through the game we want to create situations of social learning performance through enhanced choice of answers compatible with social behavior. It is expected to strengthen verbal behavior consistent with academic social behaviors, players issue these behaviors in the classroom context. The shortage of games in this area demonstrates the importance of developing technologies that meet this demand, in particular, technologies based in a learning theory that can support the decisions taken.

Keywords: social behavior, academics social skills, educational game, Behavior Analysis.

Os seres humanos passam a maior parte do seu tempo engajados em alguma forma de interação social, por essa razão estudar meios de desenvolver e ampliar o repertório social é importante. Comportamento social pode ser definido como “o comportamento de duas ou mais pessoas em relação à outra ou em conjunto em relação ao ambiente comum” (Skinner, 1953/2007, p. 325). A apresentação de comportamentos da classe de habilidades sociais promove interações sociais satisfatórias com consequente aumento de reforçadores, contribuindo para a prevenção/redução de dificuldades psicológicas (Bolsoni-Silva, 2002; Caballo, 1997), o que justifica o desenvolvimento de procedimentos e tecnologias que contribuam para a promoção desses comportamentos.

Definir habilidade sociais é uma tarefa complexa em virtude da falta de consenso na literatura (Bolsoni-Silva & Carrara, 2010). No presente estudo, será adotado o termo comportamentos da classe de habilidade sociais para referir-se ao conjunto de comportamentos emitidos diante de demandas sociais que aumentam a probabilidade de o indivíduo solucionar problemas sem causar prejuízos aos demais indivíduos do grupo social (Del Prette & Del Prette, 1999). Para que comportamentos da classe de habilidade sociais, emitidos pelo indivíduo, sejam considerados socialmente competentes é importante que ele realize uma leitura adequada do ambiente social, decodifique corretamente os desempenhos esperados e valorizados pelo grupo do qual faz parte e decodifique os comportamentos que são efetivos para ele em sua relação com os demais (Del Prette & Del Prette, 2001).

Nesse sentido, na avaliação do desempenho social do indivíduo em uma dada situação, “o desempenho socialmente competente é aquele que expressa uma leitura adequada do ambiente social, que decodifica corretamente os desempenhos esperados,

valorizados e efetivos para o indivíduo em sua relação com os demais” (Del Prette & Del Prette, 2001, p. 33).

Para que haja emissão de comportamentos da classe de habilidades sociais é importante que o indivíduo desenvolva uma ampla variabilidade comportamental, uma vez que os ambientes aos quais os indivíduos são expostos mudam constantemente. O contexto é, portanto, um elemento fundamental para avaliar comportamentos sociais como competentes ou não. A cultura também possui um papel importante. Diferenças culturais alteram o comportamento social de um grupo, possivelmente em razão de os comportamentos da classe de habilidades sociais possibilitarem consequências reforçadoras comuns a esse grupo e não necessariamente para os indivíduos de forma particular (Baum, 1999). Comportamentos sociais considerados adequados em certo contexto, por exemplo, no Brasil, podem ser considerados inadequados no mesmo contexto, em outros países (e.g., no Brasil, é comum homens cumprimentarem mulheres com um beijo no rosto, costume que pode ser considerado inapropriado em outros países). Portanto, para avaliar um comportamento social como competente ou não, ou para desenvolver estratégias para o desenvolvimento de comportamentos sociais, é importante levar em consideração a cultura da população-alvo.

De acordo com uma perspectiva analítico-comportamental, para que comportamentos da classe de habilidades sociais sejam aprendidos, é importante que o comportamento do indivíduo esteja sob controle de estímulos ou propriedade de estímulos discriminativos e/ou consequentes de cada situação (Bolsoni-Silva, 2002). Isso porquê, comportamentos “certos”, apresentados no momento “certo”, em direção à pessoa “certa” e por motivos “certos” são seguidos por consequências reforçadoras e fortalecidos. Nesse sentido, o comportamento do indivíduo deve estar sob controle de estímulos sutis das ações de outro organismo e de seus efeitos no ambiente.

No que se refere ao aprendizado de comportamentos da classe de habilidades sociais, Del Prette e Del Prette (2010) mencionam que ele pode ocorrer por diferentes processos de aprendizagem e destacam a modelagem via reforçamento diferencial, o seguimento de regras e a modelação (imitação via observação). A aprendizagem de comportamentos da classe de habilidades sociais na infância possui um papel extremamente importante, pois “(a) facilitam a iniciação e a manutenção de relacionamentos sociais positivos, (b) contribuem para a aceitação por colegas e (c) resultam em ajustamento escolar satisfatório” (Del Prette & Del Prette, 2009, p. 20). Destacam-se neste trabalho os comportamentos da classe de habilidades sociais acadêmicas, isto é, aqueles comportamentos requeridos no contexto escolar. Entre esses comportamentos citam-se:

Seguir regras ou instruções orais; Observar, prestar atenção; Imitar comportamentos socialmente competentes; Aguardar a vez para falar (autocontrole); Orientar-se para a tarefa, ignorando interrupções dos colegas; Fazer e responder perguntas; Oferecer, solicitar e agradecer ajuda; Buscar aprovação por desempenho realizado; Reconhecer e elogiar a qualidade do desempenho do outro; Agradecer elogio ou aprovação; Cooperar; Atender pedidos; Participar de discussões em classe (Del Prette & Del Prette, 2005, pp. 242-243).

O desenvolvimento desses comportamentos permite o aumento da probabilidade do sucesso escolar da criança no que se refere tanto ao desempenho acadêmico quanto ao engajamento social com outras crianças (Del Prette & Del Prette, 2005). Ou seja, são comportamentos que quando aprendidos possibilitam o contato do indivíduo com outros ambientes de aprendizagem (Rosales-Ruiz & Baer, 1997). Diante disso, desenvolver estratégias e tecnologias que promovam o desenvolvimento de comportamentos sociais relacionados ao âmbito escolar é de grande relevância.

Quando se trata de estratégias para o ensino de comportamentos sociais podem-se citar o Treinamento de Habilidades Sociais para pais e/ou crianças, individual ou em grupo (e.g., Molina, 2003), recursos multimídias (e.g., Comodo, Del Prette, Del Prette,

& Manólio, 2011), esportes (e.g., Dorak, Yildiz, & Sortullu, 2012), histórias sociais (e.g., Quirnbach, Lincoln, Feinberg-Gizzo, Ingersoll, & Andrews, 2009) e recursos de computador *online* ou *off-line* (Ploog, Scharf, Nelson, & Brooks, 2012). Além das estratégias citadas, a literatura (Plummer, 2008) sugere o uso de jogos como ferramenta para o desenvolvimento desses comportamentos. De acordo com Plummer, em virtude de os jogos refletirem aspectos da realidade e, em sua maior parte, promoverem interação social entre os jogadores, seu uso para o ensino de comportamentos sociais é indicado. Afirma, ainda, que jogos que envolvam o ensino de comportamentos sociais devem ser cooperativos, pois a competitividade pode dificultar a aprendizagem de repertórios sociais. Jogos cooperativos “são um tipo de jogo onde um grupo de jogadores é submetido a várias tarefas para alcançar a vitória final” (Marcelo & Pescuite, 2009, p. 21).

Apesar de autores como Plummer (2008) indicarem o uso de jogos educativos como uma ferramenta útil para o desenvolvimento e aprimoramento do repertório social, poucos são os jogos desenvolvidos com o objetivo de trabalhar comportamentos sociais e nenhum dos jogos encontrados na literatura pesquisada para essa revisão foram desenvolvidos por analistas do comportamento. Os estudos que empregaram jogos para o desenvolvimento de comportamentos sociais, em sua maioria, tiveram como objetivos centrais o ensino de outros comportamentos que não os sociais ou usaram jogos com características de dinâmicas de grupo (Domigues, Motti, & Palamin, 2008). No que concerne aos jogos cujos objetivos centrais são o desenvolvimento específico de comportamentos sociais, apenas quatro trabalhos foram encontrados: o *UniGame: Social Skills and Knowledge Training* (Pivec & Dziabenko, 2004), o *Sides* (Piper, O'Brien, Morris & Winograd, 2006), o *SociaBillyQuizz* (Pourel, Aubert, Anderson, & Raynaud, 2012) e o *Socialdrome®* (Tan, Goh, Ang, & Huan, 2013).

O jogo virtual *online* austríaco, descrito por Pivec e Dziabenko (2004), *UniGame: Social Skills and Knowledge Training* tem como objetivo promover resolução de problemas, comunicação eficaz, trabalho em equipe, gestão de projetos, assim como responsabilidade, criatividade entre outros, por meio de discussões *online* entre os jogadores. O *Sides* é um jogo de plataforma virtual americano, descrito por Piper et al. (2006), e tem como objetivo o ensino de comportamentos cooperativos para adolescentes com Síndrome de Asperger por meio da formulação de estratégias. O *SociaBillyQuiz* é um jogo de tabuleiro francês, descrito por Pourre et al. (2012), e tem como objetivo desenvolver comportamentos de exposição, habilidades de comunicação, imaginação e expressão emocional por meio da retirada de cartas nas quais os jogadores realizam tarefas, respondem a questões e expressam sentimentos. O *Socialdrome*® é um jogo americano de aventura para *internet*, descrito por Tan et al. (2013). Ele tem como objetivo o ensino da compreensão dos sentimentos de raiva, técnicas de enfrentamento, habilidades de empatia e capacidade de resolver problemas sociais, por meio de realizações de tarefas em meio à narrativa.

Apesar de os jogos se mostrarem uma alternativa interessante para o ensino de comportamentos sociais, todos os jogos supracitados apresentam limitações que inviabilizam sua adaptação para aplicação no Brasil, são elas: dificuldades burocráticas relacionadas à autorização para tradução e uso do jogo e alto custo para tradução e validação dos jogos para o Brasil, tendo em vista o fato de comportamentos sociais diferirem de acordo com as características de cada cultura. Além disso, três dos quatro jogos citados trabalharam com uma ampla gama de comportamentos sociais, o que pode levar à perda significativa de especificação dos objetivos. Finalmente, a respeito da avaliação dos jogos, nos estudos de Piper et al. (2006) e Pourre et al. (2005), a ausência da avaliação da aquisição dos comportamentos em ambiente natural dificulta a

compreensão dos efeitos do jogo sobre os comportamentos-objetivos. Quanto aos jogos descritos por Pivec e Dziabenko (2004) e Tan et al. (2013), ainda é preciso realizar a avaliação dos efeitos do jogo sobre o repertório de comportamentos sociais. Embora esses jogos possam vir a ser avaliados, o custo para sua tradução e validação para nossa cultura justificaria a confecção e avaliação de um novo jogo, mais compatível com a realidade brasileira.

Diante dessas dificuldades, criou-se o jogo *Space Ability*: fazendo contato com Aliens cujo objetivo central é o ensino de comportamentos da classe de habilidades sociais acadêmicas e que contemple os comportamentos sociais gerais da cultura brasileira. O presente trabalho tem como objetivo descrever, de forma sistematizada, o jogo educativo “*Space Ability*: fazendo contato com Aliens”.

Descrição do jogo “*Space Ability*: fazendo contato com Aliens”

O jogo “*Space Ability*: fazendo contato com Aliens” (Benevides & Souza, 2015) tem por objetivo de desenvolver o repertório de comportamentos da classe de habilidades sociais acadêmicas e de discriminação de situações para comportar-se de forma socialmente competente em ambiente escolar. O jogo foi inicialmente concebido para jogadores de faixa etária de 9 a 12 anos. Tal escolha foi orientada pela necessidade de que os jogadores possuíssem habilidades de leitura com compreensão e fluência, e pelos dados da literatura que apontam a necessidade de um repertório adequado de comportamento social desde a infância (Del Prette & Del Prette, 2005).

O *design* iterativo foi empregado como procedimento para o desenvolvimento do jogo. Foram criados protótipos, sendo as decisões, quanto às modificações do jogo, baseadas no desempenho dos jogadores com cada protótipo em partidas-teste. A observação direta do desempenho dos jogadores durante as partidas e seus comentários foram usados para a reformulação dos protótipos do jogo.

Primeiramente, as autoras definiram o conceito do jogo, isto é, os comportamentos-objetivo que o jogo pretende ensinar. De acordo com Botomé (1977), definir comportamentos-objetivo é um objetivo central das tecnologias de ensino com base analítico-comportamental, visto que os comportamentos-objetivo especificam o que o aprendiz deverá ser capaz de fazer após as etapas de ensino. De acordo com Del Prette e Del Prette (2005) e com base na literatura específica sobre comportamentos da classe de habilidades sociais acadêmicas, definiu-se como principais objetivos de ensino do jogo o que se apresenta na Tabela 1.

Em vista da necessidade de proporcionar um ambiente com maior probabilidade de emissão de comportamentos sociais e de que eles pudessem ser modelados e testados, propôs-se tabuleiro e cartas como tecnologia do jogo. Tal escolha foi tomada em virtude de os jogos de tabuleiro proporcionarem uma maior interação entre os jogadores, o que permite avaliar o repertório do jogador e o desenvolvimento de comportamentos sociais. Além disso, jogos em formato de tabuleiro são mais facilmente usados em contexto escolar, pois independem do emprego de tecnologia tais como computador e *internet*.

Sobre a mecânica do jogo, Plummer (2008) afirma que jogos competitivos podem dificultar a aprendizagem de repertórios sociais. Sendo assim, decidiu-se usar uma mecânica cooperativa para o jogo “*Space Ability: fazendo contato com Aliens*”. Os jogadores (dois ou mais) assumem o papel de uma equipe de astronautas que viajam pelo universo em sua nave espacial (peão), a fim cumprirem missões especiais para serem realizadas em determinados planetas. Para cumprir as missões, os jogadores devem executar tarefas que envolvem comportamentos sociais acadêmicos.

Tabela 1.

Comportamentos-objetivo de ensino do jogo baseados na literatura de Del Prette e Del Prette (2005) e sua descrição.

Nº	Objetivo	Descrição
1	Seguir regras e instruções orais propostas pela professora	Comportar-se conforme regras e instruções dadas pela professora
2	Observar/Prestar atenção aos estímulos do ambiente	Olhar para o ambiente, prestando atenção aos detalhes que possam servir como estímulos para resolver uma tarefa ou saber como se comportar naquele ambiente
3	Imitar comportamentos socialmente competentes	Observar comportamentos socialmente competentes no ambiente e imitá-los
4	Aguardar a vez para falar ou interromper com educação	Falar quando outras pessoas estiverem em silêncio ou não estiverem realizando alguma atividade que as impeça de prestar atenção ao que está sendo dito ou interromper a pessoa que está ocupada, em momento oportuno, por meio da fala “Com licença”.
5	Orientar-se para a tarefa, ignorando interrupções	Realizar a atividade proposta pelo professor independentemente de distrações presentes no ambiente ou, caso haja uma distração que esteja perturbando a realização da tarefa, comporta-se para eliminar a fonte de distração. Por exemplo, em sala de aula pedir aos colegas para pararem com algum comportamento considerado disruptivo (ex., conversar alto, brincar, jogar papel um no outro etc.)
6	Fazer perguntas	Fazer perguntas em voz alta condizentes com o momento
7	Responder a perguntas	Responder em voz alta a perguntas. Responder a pergunta com conteúdo pertinente, após pergunta direta ao indivíduo.
8	Solicitar ajuda	Pedir auxílio à outras pessoas para realizar alguma atividade
9	Agradecer pela ajuda recebida	Uso de gestos e verbalizações que demonstrem agradecimento em relação ao comportamento de ajudar do outro
10	Oferecer ajuda	Perguntar à outras pessoas se necessitam de auxílio em alguma tarefa
11	Buscar aprovação por desempenho realizado	Pedir opinião sobre o desempenho em uma atividade ou comportamento
12	Reconhecer a qualidade do desempenho do outro	Identificar no ambiente comportamentos adequados e trabalhos bem feitos
13	Elogiar a qualidade do desempenho do outro	Após reconhecer a qualidade do desempenho do outro, usar gestos e/ou verbalizações que demonstrem aprovação em relação ao comportamento do outro
14	Agradecer elogio ou aprovação	Agradecer elogio verbal feitos após a realização de uma tarefa.
15	Cooperar com o grupo	Diante de uma tarefa em grupo, emitir comportamentos que auxiliem na realização da tarefa (dar opinião, dar sugestões etc.)
16	Atender pedidos	Após pedido realizado, caso seja possível, realizar a tarefa pedida. Caso não seja possível, recusar o pedido ou informar que poderá realiza-lo em outro momento
17	Participar de discussões	Dizer em voz alta o que pensa sobre o assunto em discussões realizadas em sala de aula

O enredo envolvendo missões espaciais e alienígenas foi escolhido pensando-se em temas que interessam crianças na faixa etária de 9 a 12 anos. Sabe-se que uma escolha adequada do enredo favorece o engajamento dos jogadores durante as partidas do jogo (Fullerton, 2008). Esse enredo foi selecionado também pelo fato de o tema adequar-se a mecânica cooperativa e facilitar a criação de interações entre os personagens (alienígenas) e os jogadores. Os jogadores podem “viajar pelo universo” a fim de aprimorar suas habilidades com os alienígenas.

O jogo é composto por um tabuleiro de cinco discos (um representa o universo e os outros quatro, planetas alienígenas), 234 cartas (sendo 1 carta de “Bem-Vindos”, 18 “Cartas de Eventos”, quatro cartas de “Relatórios de Observação”, oito cartas de “Descrição da Missão”, 30 “Cartas-Teste”, 68 cartas de “Sorte ou Azar”, 94 “Cartas da Missão – Situação”, 12 “Cartas da Missão – Dica”, duas “Cartas da Missão – Bônus”, 26 cartas com “Respostas da Missão” e uma carta de “Honra ao Mérito”), 50 moedas-estrela, um peão e um dado de quatro lados. A representação do tabuleiro do jogo, a representação de cada tipo de carta e item, assim como o conteúdo das cartas da Missão 2B encontram-se disponíveis nos Apêndices A, B e C, respectivamente.

No tabuleiro, o disco central (universo) é conectado com os demais discos (planetas alienígenas), sendo possível que o aplicador do jogo decida qual disco (planeta alienígena) deixará disponível para que os jogadores joguem. O aplicador pode deixar à vista apenas o planeta com o qual pretende jogar deixando os demais embaixo do disco central. O disco que representa o universo não possui objetivos de ensino, porém é um elemento que, ao trazer armadilhas no caminho entre a Terra e os planetas alienígenas, cria desafios, tornando o jogo mais atraente e contribuindo para o engajamento dos jogadores.

No que se referem aos demais discos, foram criados três planetas de ensino (Sabion, Merlon e Tong-Brut) e um planeta de teste (Mixall). Essa decisão foi estabelecida diante da necessidade de criar situações de ensino e de teste semelhantes no próprio jogo. Cada planeta de ensino possui uma gama de comportamentos-objetivo que deverão ser trabalhados durante o jogo. O planeta Sabion tem como comportamentos-objetivo *Observar/Prestar atenção aos estímulos do ambiente, Imitar comportamentos socialmente competentes e Orientar-se para a tarefa, ignorando interrupções*. O planeta Merlon tem como comportamentos-objetivo *Seguir regras e instruções orais propostas por um adulto, Aguardar a vez para falar ou interromper com educação, Fazer perguntas, Responder a perguntas e Atender pedidos*. O planeta Tong-Brut tem como comportamentos-objetivos *Solicitar ajuda, Agradecer pela ajuda recebida, Oferecer ajuda, Buscar aprovação por desempenho realizado, Reconhecer a qualidade do desempenho do outro, Elogiar a qualidade do desempenho do outro, Agradecer elogio ou aprovação, Cooperar com o grupo e Participar de discussões*. O planeta de teste objetiva avaliar todos os comportamentos-objetivo ensinados por meio dos planetas de ensino. Uma descrição mais detalhada de cada comportamento-objetivo é apresentada na Tabela 1.

Regras do jogo

Antes do início do jogo, o aplicador deve decidir qual ou quais planetas quer deixar disponível para os jogadores. Essa decisão deve levar em consideração os comportamentos-objetivo que pretende ensinar. É importante que haja um mediador durante a aplicação do jogo (pai, terapeuta, professor etc.), a fim de que o desempenho dos jogadores possa ser avaliado durante a partida. A partida tem duração média de 50 minutos.

Durante a aplicação do jogo e antes do início da partida, cada jogador deve receber 10 moedas-estrela e o peão deve ser posicionado no centro do disco do universo (na imagem da Terra). Em seguida, os jogadores recebem a carta “Bem-Vindos”, que fornece a seguinte instrução “Astronautas, bem-vindos à Estação Espacial Amigos dos Alienígenas. Aqui vocês vão testar todas as suas habilidades especiais. Terão de lidar com alienígenas de todos os tipos e cumprir missões malucas. Para conseguirem ganhar o prêmio de Honra ao Mérito, vocês terão de cumprir uma missão e voltar para a Terra com mais moedas-estrela do que quando decolaram. Mas cuidado com as armadilhas no caminho (casa-estrela azul), elas podem fazer vocês perderem moedas-estrela. Rolem o dado e sigam para uma Estação Espacial para receber sua missão”. Então, os jogadores devem decidir qual dos planetas querem visitar, no caso de haver mais de um planeta disponível, e ir em sua direção por meio da rolagem do dado. O dado escolhido para o jogo foi o dado de quatro lados. O dado de quatro lados impede o avanço rápido dos jogadores no tabuleiro ao longo da partida, aumentando a chance de que seus peões caiam em um maior número de casas.

Ainda na esfera do universo, o peão dos jogadores poderá cair em casas-estrela azuis, amarelas ou rosas. Caso o peão caia em casas-estrela azuis, os jogadores devem retirar uma “Carta de Evento” de um monte de cartas disposto ao lado do tabuleiro. Essas cartas descrevem situações diversas que ocorrem durante as viagens dos astronautas e possuem a finalidade de deixar o jogo mais dinâmico e desafiador (e.g., Não esperava que Piratas Espaciais fossem se arriscar nessa área. Cuidado, eles adoram estrelas! Rolem o dado. A equipe perde o número de moedas-estrela correspondente ao sorteado no dado). Caso o peão caia nas casas-estrela amarelas, os jogadores devem rolar o dado novamente, não havendo consequências para o jogador quando o peão parar nelas. Por fim, quando os jogadores caem na casa-estrela rosa eles podem ser

“teletransportados” para a casa da Estação Espacial do planeta respectivo, isto é, ao cair na casa-estrela rosa próxima ao planeta Tong-Brut, eles podem ser “teletransportados” para a casa da Estação Espacial do planeta Tong-Brut.

Quando chegam a um dos planetas (Casa da Estação Espacial), os jogadores recebem duas cartas. A primeira carta é o “Relatório de Observação” referente ao planeta no qual se encontram. Essa carta descreve brevemente os comportamentos esperados dos jogadores naquele planeta e instruções para continuar a partida, por exemplo: “Os cidadãos do planeta Sabion são muito inteligentes. São tão inteligentes que a maioria nem precisa falar, comunica-se por telepatia, por pensamento. Então, é importante que vocês observem e prestem atenção a sua volta. Recebam mais dicas sobre como agir ao passear pelo planeta (casa-estrela vermelha). As regiões de Sabion são: Árvore da Coruja, Buraco dos Tolos, Cume da Sabedoria e Torre Inteligente. Escolham a carta de Descrição da Missão 1A ou 1B, mas antes de lê-la respondam a 5 perguntas para testarmos suas habilidades”. Em seguida, os jogadores devem retirar a carta “Descrição da Missão”. Há duas cartas de “Descrição da Missão” para cada planeta. As cartas diferem a depender se o planeta é de ensino ou de teste.

Planetas de ensino

No planeta de ensino, após os jogadores escolherem uma carta “Descrição da Missão”, eles devem ler e responder cinco perguntas que se encontram no verso dessa carta. Essas perguntas têm como objetivo avaliar a eficiência daquela partida no ensino dos comportamentos-objetivo. Os jogadores devem ler uma pergunta (e.g., “Vocês precisam chegar logo a Terra, pois o combustível já está acabando. No caminho, um alienígena pede carona para o planeta Tong-Brut. O que vocês fazem?”) e respondê-la em voz alta. Nenhuma consequência é fornecida para respostas corretas ou incorretas. As mesmas perguntas são realizadas no início e ao final de cada missão, de modo que as

respostas dadas possam ser comparadas avaliando-se a ocorrência de mudança na qualidade das respostas. A avaliação da adequação das respostas é feita pelo mediador a partir de um crivo (Apêndice D), no qual são atribuídos pontos de -1 a 1 para as possíveis respostas. Após responderem às perguntas, os jogadores devem ler a missão descrita no interior da carta “Descrição da Missão”, e rolar o dado a fim de percorrer o planeta e resolver a missão recebida (e.g., Olá Astronautas! Parece que os alienígenas não param de perder coisas. Essa semana encontramos uma cápsula em nossa estação. Dentro dela havia um cachorro alienígena. Junto com ele estava uma bolinha vermelha feita com o material mais duro que já encontramos, mas não sabemos identificar de qual região do planeta Merlon é. Além disso, ele tem uma coleira com símbolos esquisitos. Missão: Descobrir a região do planeta Merlon onde o cachorro alienígena mora e ir até lá. Vocês podem encontrar dicas para resolver a missão ao percorrer o planeta Missão).

Em cada planeta de ensino há três tipos de casas-estrela nas quais o peão do jogador pode cair: vermelha, verde ou laranja. Caso o peão caia na casa-estrela vermelha, o jogador retira do monte próximo ao tabuleiro uma carta de “Sorte ou Azar”; caso caia na casa-estrela verde, o jogador retira do monte próximo ao tabuleiro uma “Carta da Missão”; e caso caia na casa-estrela laranja, o jogador deve retornar seu peão à casa da Estação Espacial.

Carta de “Sorte ou Azar”. Cada planeta tem seu próprio conjunto de cartas de “Sorte ou Azar” de acordo com seus objetivos de ensino. Nos planetas de ensino, as cartas de “Sorte ou Azar” trazem conceitos referentes aos comportamentos-objetivo. Nessas cartas, os jogadores podem ganhar ou perder moedas-estrela, a depender da instrução contida na carta (e.g., Receber elogio é bom, mas não agradecer é feio. Para que as pessoas o continuem elogiando, é importante que você fale “Muito obrigada(o)”).

após as pessoas elogiarem o que você fez. Um alienígena elogiou o desenho que vocês fizeram da Terra, mas vocês não agradeceram. A equipe perde uma moeda-estrela).

“*Cartas da Missão*”. São compostas por dois tipos de conteúdo: “Cartas da Missão-situação” e “Cartas da Missão-dica”. As “*Cartas Missão-situação*”. São cartas que apresentam uma história e uma pergunta relacionada ao que os jogadores fariam diante de uma determinada situação; assim os jogadores devem decidir como se comportar diante de determinadas situações. Essas cartas permitem que os jogadores tomem decisões e lidem com as consequências das atitudes escolhidas. Nelas são apresentadas três alternativas de respostas e as consequências para a escolha de cada uma das alternativas encontram-se no verso da carta. As “*Cartas da Missão-dica*” dão dicas aos jogadores que os auxiliam na resolução das missões (e.g. Os alienígenas da Torre Inteligente odeiam viajar, por isso eles nunca saíram do planeta. Por isso nunca conheceram nenhum Brutamoelho).

Vale ressaltar que, caso essas cartas acabem, em razão da duração da partida, elas devem ser embaralhadas para formar um novo monte de cartas. A Figura 1 apresenta um exemplo das “Cartas da Missão-situação” de ensino.



Figura 1. Exemplo da “Carta da Missão-situação” do planeta de ensino.

Quando concluem a missão que escolheram, os jogadores devem ir até a região do planeta correspondente a sua resposta e retirar a carta de “Resposta da Missão”. Essa carta informará se os jogadores acertaram ou erraram a solução do problema fornecido na carta “Descrição da Missão”. Caso tenham errado, a carta sugere que continuem percorrendo o planeta, obtendo mais dicas que possam auxiliá-los no cumprimento da missão. Caso tenham acertado, a carta pede que os jogadores respondam novamente às cinco questões apresentadas no início daquela missão (apresentadas no interior da carta “Resposta da Missão”) e os orienta a voltarem para o planeta Terra, a fim de ganharem as moedas-estrela de Honra ao Mérito.

Planeta de teste

O planeta de teste tem como objetivo testar todos os comportamentos-objetivo propostos para o jogo. Assim como nos planetas de ensino, ao chegar ao planeta de teste, o jogador deve escolher uma carta “Descrição da Missão”, contudo não há as cinco perguntas iniciais e finais. Nesse planeta, há casas-estrela vermelhas (“Sorte ou

Azar”), verdes (“Carta da Missão”) e laranjas (retornar a um ponto específico no tabuleiro), que funcionam da mesma maneira que as cartas dos planetas de ensino. Contudo, há diferenças no conteúdo das cartas de “Sorte ou Azar” e “Carta da Missão”.

“*Cartas de Sorte ou Azar*”. Elas são similares às “Cartas de Evento” e apresentam apenas uma situação na qual os jogadores perdem ou ganham moedas-estrela, por exemplo: “Vocês encontraram uma pedra muito rara e valiosa, vocês a venderam por 3 moedas-estrela. Ganhem 3 moedas-estrela”.

“*Cartas da Missão*”. No planeta de teste há apenas o tipo “*Carta da Missão-Situação*”, na qual se apresenta uma situação e uma pergunta sobre a ação que o jogador tomaria diante do que foi descrito pela carta. Diferentemente da Carta da “*Missão-Situação*” dos planetas de ensino (Figura 1), no planeta de teste não há opções de resposta, ficando a cargo dos jogadores elaborarem uma resposta oralmente, recebendo como consequência, independente da adequação da resposta, uma pista para o cumprimento da Missão. Ao final do jogo, as respostas dos jogadores a essas cartas são classificadas e pontuadas pelo mediador/pesquisador de acordo com o crivo apresentado no Apêndice D.

No planeta de teste, quando as cartas de “Sorte ou Azar” acabam, as cartas anteriormente usadas são embaralhadas, a fim de formar um novo monte de cartas. Entretanto, quando as “Cartas da Missão-Situação” acabam, a próxima vez que caírem nas casas-estrela verdes devem retirar a “Carta da Missão – Bônus”, em seguida essas cartas devem ser retiradas do jogo e, ao cair novamente em casas-estrela verdes, os jogadores devem retirar cartas de “Sorte ou Azar”. Como no planeta de ensino, quando concluem a missão escolhida, os jogadores devem ir até a região do planeta correspondente a sua resposta e retirar a carta “Resposta da Missão”. Essa carta informará se os jogadores acertaram ou erraram a solução do problema fornecido na

carta “Descrição da Missão”. Caso tenham errado, a carta sugere que continuem percorrendo o planeta, obtendo mais dicas que possam auxiliá-los no cumprimento da missão. Caso tenham acertado, a carta pede que os jogadores voltem à Terra, a fim de ganharem as moedas-estrela de “Honra ao Mérito”.

Quando acertam a solução da missão ou desistem de encontrar a solução, os jogadores devem levar sua nave de volta ao planeta Terra (tabuleiro central) e, caso tenham cumprido a missão, devem retirar a carta de “Honra ao Mérito”. O conteúdo dessa carta é: “Parabéns, astronautas! Vocês concluíram a missão com honra. Foram educados com os alienígenas e apresentaram comportamentos muito adequados diante das situações adversas por que passaram. Por isso vocês serão condecorados com 5 moedas-estrela! A equipe ganha 5 moedas-estrela. Só não esqueçam de continuar usando esses comportamentos aqui na Terra, como, por exemplo, na escola, no shopping ou em casa. A equipe será considerada vencedora se, ao chegar à Terra e ganhar o prêmio de “Honra ao Mérito”, possuir mais moedas-estrela do que quando iniciou a partida.”. O funcionamento completo da mecânica do jogo está descrito detalhadamente no manual do jogo, apresentado no Apêndice E.

Ensino de Comportamento da Classe de Habilidades Sociais Acadêmicas: jogo

“Space Ability: fazendo contato com Aliens”

Além de preocupar-se com a usabilidade, isto é, com as características do jogo que indicam que sua mecânica e regras são claras, e com o engajamento dos jogadores ao longo das partidas, ao se desenvolver um jogo educativo há a preocupação quanto a sua capacidade de ensinar aquilo a que se propõe. Caso ele ensine, cabe ao pesquisador discutir os prováveis mecanismos que levaram a isso. Que aspectos de sua regra, mecânica, enredo etc. podem contribuir para o aprendizado dos comportamentos propostos? Esta seção visa discutir aspectos do jogo *Space Ability* que se acredita

possibilitarem o aprendizado de comportamentos da classe de habilidades sociais acadêmicas.

Os aspectos de ensino no jogo *Space Ability* envolvem basicamente comportamento verbal (mensagens nas cartas e respostas às perguntas apresentadas). O ser humano é um ser verbal, portanto, o comportamento verbal é vital para sua sobrevivência e permeia grande parte de seu cotidiano (Catania, 1999). De acordo com Skinner (1957/1978), o comportamento verbal é um comportamento operante e, por conseguinte, produz consequências que afetam a sua frequência de emissão. Entretanto, o comportamento verbal difere dos demais comportamentos (não-verbais) por ser estabelecido e mantido por consequências mediadas por outras pessoas. Comportamento verbal é uma relação entre o falante e o ouvinte, de maneira que o ouvinte atua como estímulo discriminativo na presença do qual as verbalizações ocorrem (Matos, 1991). As verbalizações do falante afetam o comportamento do ouvinte em razão de ambos pertencerem a um ambiente social comum. Por sua vez, “os efeitos sobre o comportamento do ouvinte atuam seletivamente sobre aquela classe de operantes verbais do emitente, modificando-a” (Matos, 1991, p.2).

À medida que os estudos sobre comportamento verbal avançaram, questionamentos importantes surgiram. Entre esses questionamentos ressalta-se a correspondência entre o comportamento verbal e o não-verbal, ou seja, entre o que se diz e o que se faz. Israel (1978) afirma que o treino da correspondência entre o dizer e o fazer pode ser um procedimento capaz de colaborar na generalização e manutenção de comportamentos. Tais contribuições têm importante implicação em diversas práticas como, por exemplo, no desenvolvimento de novos comportamentos.

Estudos foram realizados a fim de compreender a correspondência entre o dizer e o fazer, bem como encontrar procedimentos de ensino que oferecessem maior

correspondência (Israel & O'Leary, 1973; Risley & Hart, 1968 entre outros). Risley e Hart (1968), por exemplo, realizaram um estudo no qual frases que descreviam a correspondência correta entre brincar com um determinado brinquedo e relatar corretamente o nome do brinquedo usado era reforçado (reforço da sequência “fazer-dizer”). Os dados obtidos demonstraram que ao reforçar frases que descreviam uma correspondência correta havia um aumento da frequência da interação do participante com o brinquedo relatado. Por sua vez, diante da hipótese de que um modo mais eficiente para produzir controle verbal do comportamento não-verbal seria treinar diretamente a sequência “dizer-fazer”, Israel e O'Leary (1973) aplicaram um procedimento no qual as crianças relatavam frases que informavam com quais brinquedos brincariam durante a sessão e o seu comportamento de brincar com o brinquedo relatado era reforçado. Além disso, compararam os resultados obtidos com esse procedimento (“dizer-fazer”) com os obtidos em um procedimento no qual a descrição correta da correspondência entre brincar com um dado brinquedo e relatar corretamente o nome do brinquedo usado era reforçado (“fazer-dizer”). Os autores encontraram uma correspondência maior entre os participantes do grupo cujo procedimento era “dizer-fazer”. Relataram, ainda, a vantagem de produzir uma correspondência mais rápida e a generalização da correspondência de relatos para outros comportamentos.

Segundo Skinner (1969/1980), comportamentos modelados por contingências são comportamentos mantidos diretamente pelas relações entre a resposta e suas consequências, enquanto comportamentos verbalmente controlados são comportamentos que ocorrem sob controle de estímulos discriminativos verbais. Alterações do comportamento não-verbal, em razão de alterações no comportamento verbal, também podem ser encontradas quando o falante e o ouvinte são a mesma

pessoa (Catania, 2003). Muitos estudos demonstraram o efeito do comportamento verbalmente controlado (e.g., Catania, Matthews, & Shimoff, 1982; Dias & Hübner, 2003).

Catania, Matthews e Shimoff (1982) estudaram a distinção dos efeitos do comportamento verbal instruído (governado por regras) ou modelado pelas contingências sobre respostas não-verbais. Participaram do estudo 50 graduandos que deviam pressionar os botões esquerdo e direito para, ocasionalmente, ganharem pontos que poderiam ser trocados por dinheiro. Luzes azuis sobre os botões foram correlacionadas com esquemas de razão e intervalos variados. Normalmente, o esquema de razão variada era atribuído ao botão esquerdo e de intervalo variado ao direito. Durante interrupções no programa, os participantes preenchiam frases por dedução (por exemplo, a maneira de ganhar pontos com o botão esquerdo é ...). Os participantes eram distribuídos em dois grupos, para o primeiro eram reforçados comportamentos que fossem cada vez mais próximos da resposta esperada para cada botão e no segundo os participantes eram instruídos por meio de regras inconsistentes. Os resultados apontaram que quando as respostas verbais foram modeladas (primeiro grupo), elas controlavam o comportamento não-verbal. Quando elas foram instruídas (segundo grupo), o controle sobre o comportamento não-verbal foi inconsistente. Os autores concluíram que o comportamento verbal, quando modelado, tem maior probabilidade de determinar o comportamento não-verbal. Os dados obtidos nesse estudo são corroborados por pesquisas conduzidas no Brasil como a de Dias & Hübner (2003), na qual houve aumento do tempo de engajamento em leitura a partir do reforçamento diferencial de tatos com autoclíticos qualificadores sobre o ler.

Na literatura sobre comportamentos sociais, Del Prette & Del Prette (2010) explicam que a avaliação do comportamento social como competente supõe a

correspondência entre os comportamentos verbais e não-verbais (expressar o que pensa e o que sente) como, por exemplo, diante de uma situação desagradável, expressar “honestamente” o desagrado em relação ao comportamento do interlocutor. De acordo com os autores, “a correspondência dizer-fazer ocorre mais facilmente quando as normas do indivíduo são as mesmas da comunidade verbal” (Del Prette & Del Prette, 2010, p. 108).

No jogo *Space Ability*, foram criados elementos que favorecessem o reforço de comportamentos verbais relativos aos comportamentos da classe de habilidades sociais acadêmicas. Isto é, falas condizentes com o que se entende por comportamentos da classe de habilidades sociais acadêmicas são seguidas de elogios e moedas-estrela, e falas que, de acordo com nossa cultura, não fossem condizentes com o que se entende por comportamentos da classe de habilidades sociais acadêmicas não são seguidas por consequências específicas ou são punidas com a retirada de moedas-estrela. Ressalta-se que a instrução inicial do jogo informa ao jogador que eles ganharão o jogo se retornarem à Terra com mais moedas-estrela do que quando saíram. Essa instrução pode atuar como operação estabelecadora alterando o valor reforçador dessas moedas-estrela e aumentando a frequência de comportamentos que permitissem ganhá-las. Também a possibilidade de seguir no jogo e solucionar a missão podem funcionar como reforçadores. O reforço dos comportamentos verbais relacionados aos comportamentos da classe de habilidades sociais acadêmicas pode produzir mudanças não apenas no comportamento verbal dos jogadores como também nos não-verbais (Catania, Matthews, & Shimoff, 1982; Dias & Hübner, 2003). Portanto os comportamentos aprendidos neste contexto podem se generalizar para outros contextos (e.g., sala de aula) e, caso sejam emitidos, eles podem ser reforçados e, por conseguinte, fortalecidos.

As “Cartas da Missão-situação” dos planetas de ensino - aquelas que apresentam situações com três alternativas de resposta - têm um papel importante no jogo. Ao escolher uma das alternativas, a resposta esperada é seguida de *feedback* imediato. Ou seja, o comportamento verbal vai sendo modelado. Para evitar uma aprendizagem com muitos erros foram criadas cartas “Sorte ou Azar” que fornecem modelos de comportamentos da classe de habilidades sociais acadêmicas. Espera-se que à medida que brinquem com o jogo, os jogadores emitam com mais frequência respostas apropriadas às questões relacionadas aos comportamentos sociais acadêmicos e que as respostas verbais (o “dizer”) reforçadas durante as partidas de jogo passem a ser emitidas (“fazer”) em sala de aula. A instrução dada pela última carta, inclusive, incentiva o jogador a emitir os comportamentos aprendidos em outros contextos.

Além disso, no jogo há cartas que apresentam instruções com operantes verbais autoclíticos (cartas de “Sorte ou Azar” ou nas “Cartas da Missão-situação”), como por exemplo, “Receber elogio é bom, mas não agradecer é feio...” ou “Nossa, que grosseria! Não era necessário brigar”. O autoclítico é um comportamento verbal que comenta ou qualifica outras partes deste comportamento, descrevendo sua força, apontando circunstâncias que o controlam e negando informações que vem em seguida (Skinner, 1957/1978). Os pontos de exclamação também podem exercer a função de autoclíticos, pois podem ampliar, esclarecer e modificar o efeito sobre o leitor, ao corresponderem aos padrões temporais e de entonação do comportamento verbal vocal. Algumas pesquisas sugerem que instruções com autoclíticos podem alterar outros comportamentos (Baptistussi, 2010). É possível que os autoclíticos presentes nas cartas do jogo possam alterar a função reforçadora do comportamento ao qual a instrução está relacionada, de forma a aumentar ou diminuir a sua ocorrência no contexto de sala de aula.

Outro fator importante no jogo é o fato dos jogadores brincarem em equipe e, portanto, interagirem entre si durante a partida. De acordo com Del Prette e Del Prette (2010), a exposição às contingências é decisiva para a aprendizagem e o aperfeiçoamento de comportamentos sociais. Uma vez que jogar um jogo com mais jogadores é uma condição social e exige do jogador a emissão de comportamentos sociais, o *Space Ability* cria condições de modelagem do repertório social durante suas partidas, a partir de consequências fornecidas tanto pelos companheiros de equipe quanto pelo mediador. Além disso, durante a partida, o jogador vê os comportamentos de seu parceiro serem reforçados ou punidos, o que permite a ele imitar os comportamentos socialmente competentes e, no jogo, ter seu comportamento reforçado. Vale ressaltar que, uma vez que os jogadores apresentam repertório social diferente, a presença do mediador é fundamental para garantir que todos os jogadores tenham possibilidade de responder e ter os seus comportamentos consequenciados de maneira apropriada.

A respeito do jogo, vale ainda discorrer sobre aspectos relacionados à variabilidade comportamental, um dos fatores importantes no repertório social. O jogo pretende desenvolver um repertório básico inicial de comportamentos da classe de habilidades sociais acadêmicas. Parte-se do pressuposto que esses comportamentos, uma vez aprendidos e emitidos, criem condições para a aprendizagem de novos comportamentos da classe de habilidades sociais. Sabe-se, contudo, que embora o jogo possa atuar como uma ferramenta para o ensino de comportamentos da classe de habilidades sociais acadêmicas, ele não pode garantir que os professores e responsáveis pelo aluno identifiquem e liberem consequências após emissão de comportamentos adequados nesse contexto. Para que o repertório que se acredita ser adquirido com a utilização do jogo seja mantido, é importante que a escola esteja preparada para

responder de maneira adequada aos comportamentos sociais apresentados pela criança. A exigência de um mediador no jogo, que pode ser um professor ou responsável poderia solucionar em parte esse problema já que à medida que brinca com a criança, o mediador também pode aprender. Essa hipótese, contudo, precisa ser avaliada.

Finalmente, o jogo também faz uso de controle aversivo. Verbalizações inadequadas sobre comportamentos da classe de habilidades sociais acadêmicas são punidas. Isso acontece quando os jogadores escolhem respostas inadequadas para as perguntas das Cartas da Missão-situação - aquelas que apresentam situações com três alternativas de resposta. Nessas ocasiões os jogadores não recebem dicas para resolução da missão (extinção) e há a possibilidade de perda de moedas-estrela (punição negativa). O uso da punição é um assunto polêmico na Análise do Comportamento. No campo aplicado coloca-se em pauta a ética em usá-la e sua eficácia como procedimento enfraquecedor ou supressor de comportamentos. De acordo com Mayer e Gongora (2011), a argumentação contra o uso de punição refere-se aos "subprodutos indesejáveis" (efeitos indiretos, como desengajamento social, contracontrole, emissão comportamento violento e produção de respostas emocionais ou esqueléticas, como ansiedade e *freezing*) que tendem a acompanhar o uso da punição e aos efeitos enfraquecedores ou supressores temporários da resposta punida. Em contrapartida, os argumentos que consideram o uso terapêutico da punição apontam para sua utilização quando se visa a redução de comportamentos prejudiciais ao indivíduo e que são de difícil controle (Mayer & Gongora, 2011). Ntinas (2007) argumenta que os "subprodutos indesejáveis" decorrem do uso de punição severa (estimulação aversiva de alta frequência e/ou intensidade) e defende o uso de punição moderada (e.g., extinção social, *timeout*, reprimenda verbal e olhar de reprovação). Segundo o autor, em vista da rapidez com que reduz o comportamento que pode estar limitando as interações

saudáveis com o ambiente, a punição moderada poderia contribuir para o desenvolvimento de intervenções efetivas e aceitáveis. O jogo *Space Ability* propôs a punição com o objetivo de reduzir os comportamentos verbais inadequados a respeito dos comportamentos sociais acadêmicos e como afirma Fullerton (2008), o uso de punição de baixa magnitude em jogos é uma forma de construir tensão, o que pode produzir maior envolvimento/engajamento do jogador com a tarefa proposta pelo jogo.

Por fim, alguns aspectos do jogo valem a pena ser destacados. Além do jogo promover condições para o desenvolvimento de comportamentos da classe de habilidades sociais acadêmicas, ele permite que os jogadores desenvolvam o repertório de criatividade e resolução de problemas, a partir das missões as quais são submetidos e das perguntas contidas nas cartas do jogo. Ademais o jogo pode favorecer a consolidação da leitura dos jogadores uma vez que o jogo é para crianças de 9 a 12 anos.

Referências

- Baptistussi, M. C. (2010). *O efeito de variáveis verbais e não verbais sobre o comportamento de escolha de alimentos em crianças*. (Tese de Doutorado). Recuperado no Sistema de Publicação Eletrônica de Teses e Dissertações da UFSCAR. Acesso em: 31 de agosto de 2016.
- Baum, W. M. (1999). *Compreender o Behaviorismo: Ciência, Comportamento e Cultura*. Porto Alegre: ArtMed Editora.
- Benevides, R. R. & Souza, S. R. (2015). *Space Ability: Fazendo contato com Aliens* [Jogo de Tabuleiro Educativo].
- Bolsoni-Silva, A. T. (2002). Habilidades sociais: breve análise da teoria e da prática à luz da análise do comportamento. *Interação em Psicologia*, 6 (2), 233-242. doi: 10.5380/psi.v6i2.3311.

- Bolsoni-Silva, A. T., & Carrara, K. (2010). Habilidades sociais e análise do comportamento: compatibilidades e dissensões conceitual-metodológicas. *Psicologia em Revista*, 16(2), 330-350. doi: 10.5752/P.1678-9563.2010v16n2p330.
- Botomé, S. P. (1977). *Atividades de ensino- e objetivos comportamentais: no que diferem*. [manuscrito não publicado].
- Caballo, V. E. (1997). El papel de las habilidades sociales en el desarrollo de las relaciones interpersonales. In D. R. Zamignani (Org.), *Sobre comportamento e cognição*. São Paulo: ARBytes Editora, 3o Vol.
- Catania, A. C. (1999). *Aprendizagem: comportamento, linguagem e cognição*. Porto Alegre: Artmed.
- Catania, A. C. (2003). Verbal governance, verbal shaping and attention to verbal stimuli. In K. A. Lattal & P. N. Chase (Eds.), *Behavior Theory and Philosophy*. New York: Plenum Publishers.
- Catania, A. C; Matthews, B. A., & Schimoff, E. (1982). Instructed versus shaped human verbal behavior: Interactions with nonverbal responding. *Journal of the Experimental Analysis of Behavior*, 38, 233-248. doi: 10.1901/jeab.1982.38-233.
- Comodo, C. N., Del Prette, A., Del Prette, Z. A. P., & Manólio, C. L. (2011). O passeio de Bia (vídeo): apresentação e validade interna e externa de um recurso para a promoção de habilidades sociais de pré-escolares. *Psicologia: Teoria e Prática*, 13(1), 34-47. Recuperado em <http://editorarevistas.mackenzie.br/index.php/ptp/article/view/2822/2871>.
- Del Prette, Z. A. P. & Del Prette, A. (1999). *Psicologia das habilidades sociais: terapia e educação*. Petrópolis: Vozes.

- Del Prette, Z. A. P., & Del Prette, A. (2001). *Psicologia das relações interpessoais: vivências para o trabalho em grupo*. Petrópolis: Vozes.
- Del Prette, Z. A. P., & Del Prette, A. (2005). *Psicologia das Habilidades Sociais na Infância: teoria e prática*. Petrópolis: Vozes.
- Del Prette, Z. A. P., & Del Prette, A. (2009). *Psicologia das Habilidades Sociais: diversidade teórica e suas implicações*. Petrópolis: Vozes.
- Del Prette, Z. A. P., & Del Prette, A. (2010). Habilidades sociais e análise do comportamento: Proximidade histórica e atualidades. *Revista Perspectivas*, 1(2), 104-115. Recuperado em http://porteiros.r.unipampa.edu.br/portais/cap/files/2013/12/TREINAM-HABLDD-SOCIAIS-104-115_RP_2010_01_02.pdf.
- Dias, F. C., & Hübner, M. M. C. (2003). Comportamento verbal e não verbal: Efeitos do reforçamento de tactos com autoclíticos referentes ao ler sobre o tempo dispendido com leitura. In H. M. Sadi & N. M. S. de Castro (Orgs.), *Ciência do comportamento: conhecer e avançar* (pp. 163-173). Santo André: ESETec.
- Domigues, A. F., Motti, T. F. G., & Palamin, M. E. G. (2008). O brincar e as habilidades sociais na interação da criança com deficiência auditiva e mãe ouvinte. *Estudos de Psicologia*, 25 (1), 37-44. doi: 10.1590/S0103-166X2008000100004.
- Dorak, R. F., Yildiz, L., & Sortullu, C. (2012). The effects of eight weeks of sports activities on self-sufficiency, social skills and some physical fitness parameters in children 9-10 years of age. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 47, 1286-1291. doi: 10.1016/j.sbspro.2012.06.813.
- Fullerton, T. (2008). *Game design workshop: a playcentric approach to creating innovative games*. 2nd edition. Taylor & Francis US.

- Israel, A. C. (1978) Some thoughts on correspondence between saying and doing. *Journal of Applied Behavior Analysis*, 11, 271, 276. doi: 10.1901/jaba.1978.11-271.
- Israel, A. C., & O'Leary, K. D. (1973). Developing correspondence between children's words and deeds. *Child Development*, 44, 575-581. doi: 10.2307/1128015.
- Marcelo, A., & Pescuite, J. (2009). *Design de Jogos: Fundamentos*. Rio de Janeiro: Brasport.
- Matos, M. A. (1991). As categorias formais de comportamento verbal de Skinner. In M. A. Matos, D. G. Souza, R. Gorayeb & V. R. L. Otero. *Anais da XXI Reunião Anual de Psicologia*. Ribeirão Preto: SPRP, 333-341.
- Mayer, P. C. M., & Gongora, M. A. N. (2011). Duas formulações comportamentais de punição: definição, explicação e algumas implicações. *Acta Comportamentalia*, 19(4), 47-63. Recuperado em http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0188-81452011000400003&lng=pt&tlng=pt.
- Molina, R. C. M. (2003). *Habilidades sociais e dificuldades de aprendizagem: Uma análise funcional*. (Dissertação de Mestrado). Recuperado no Sistema de Publicação Eletrônica de Teses e Dissertações da UFSCAR. Acesso em: 08 de junho de 2015.
- Ntinas, K. M. (2007). Behavior modification and the principle of normalization: Clash or synthesis? *Behavioral Interventions*, 22, 165–177. doi: 10.1002/bin.235.
- Piper, A. M., O'Brien, E., Morris, M. R., & Winograd, T. (2006). SIDES: a cooperative tabletop computer game for social skills development. *Proceedings of the 2006 20th anniversary conference on Computer supported cooperative work*, Banff, Alberta, Canada. doi: 10.1145/1180875.1180877.

- Pivec, M., & Dziabenko, O. (2004). Game-Based Learning in Universities and Lifelong Learning: “UniGame: Social Skills and Knowledge Training” Game Concept. *Journal of Universal Computer Science*, 10(1), 14-26. doi: 10.3217/jucs-010-01-0014.
- Ploog, B. O., Scharf, A., Nelson, D., & Brooks, P. J. (2012). Use of Computer-Assisted Technologies (CAT) to Enhance Social, Communicative, and Language Development in Children with Autism Spectrum Disorder. *Journal of Autism and Developmental Disorders*, 43, 301–322. doi: 10.1007/s10803-012-1571-3.
- Plummer, D. M. (2008). *Social Skills Games For Children*. London: Jessica Kingsley Publishers.
- Pourre, F., Aubert, E., Andanson, J., & Raynaud, J.-P. (2012). The SociaBillyQuiz game: A mediation for social skills training children and adolescents. *Neuropsychiatrie de l'enfance et de l'adolescence*, 60, 155–159. doi: 10.1016/j.neurenf.2012.02.001.
- Quirnbach, L. M., Lincoln, A. J., Feinberg-Gizzo, M. J., Ingersoll, B. R., & Andrews, S. M. (2009). Social Stories: Mechanisms of Effectiveness in Increasing Game Play Skills in Children Diagnosed with Autism Spectrum Disorder Using a Pretest Posttest Measures Randomized Control Group Design. *Journal of Autism and Developmental Disorders*, 39, 299–321. doi: 10.1007/s10803-008-0628-9.
- Risley, T. R., & Hart, B. (1968). Developing correspondence between nonverbal and verbal behavior of preschool children. *Journal of Applied Behavior Analysis*, 1, 267-281. doi: 10.1901/jaba.1968.1-267.
- Rosales-Ruiz, J. & Baer, D. M. (1997). Behavioral cusps: A developmental and pragmatic concept for behavior analysis. *Journal of Applied Behavior Analysis*, 30, 533-544. doi: 10.1901/jaba.1997.30-533.

Skinner, B. F. (1978). *Comportamento Verbal*. São Paulo: Cultrix. (Trabalho original publicado em 1957).

Skinner, B. F. (1980). *Contingências do reforço: Uma análise teórica*. Tradução realizada por R. Moreno. Coleção os pensadores. São Paulo: Abril Cultural. (Trabalho original publicado em 1969)

Skinner, B. F. (2007). *Ciência e comportamento humano* (R. Azzi & J. C. Todorov, Trads.). São Paulo: Martins Fontes. (Trabalho original publicado em 1953)

Tan, J. L., Goh, D. H., Ang, R. P., & Huan, V. S. (2013). Participatory evaluation of an educational game for social skills acquisition. *Computers & Education*, 64, 70-80. doi: 10.1016/j.compedu.2013.01.006.

Estudo 2

Efeitos de um jogo educativo sobre o aprendizado de comportamentos sociais acadêmicos

Raissa Roberti Benevides² e Silvia Regina de Souza
Universidade Estadual de Londrina

²Bolsista CNPQ.

RESUMO

O presente trabalho avaliou os efeitos do jogo educativo “*Space Ability: fazendo contato com Aliens*” sobre comportamentos sociais acadêmicos. Foram realizados dois estudos. O Estudo 1 avaliou os efeitos do jogo sobre comportamentos sociais acadêmicos de três crianças com idade entre 10 e 11 anos. Após aplicação do inventário SSRS-BR (Bandeira *et al*, 2009), ocorreram oito sessões de aplicação do jogo, com reaplicação do inventário nas Sessões 4 e 8. Apenas dois participantes apresentaram aumento no escore da escala global e em todas as subclasses do inventário. Para todos os participantes houve aumento do número de respostas compatíveis com as esperadas pela pesquisadora no que se refere às perguntas das cartas de ensino e de teste do jogo. No Estudo 2 investigou-se os efeitos do jogo sobre comportamentos sociais acadêmicos de quatro crianças com idade entre 9 e 10 anos, com observação de seus comportamentos em sala de aula. Após aplicação do inventário SSRS (Gresham & Elliot, 2016) realizaram-se quatro sessões de observação em sala de aula (Etapa 1), oito sessões de jogo, seguidas de sessões de observação (Etapa 2), e a reaplicação do inventário seguidas de quatro sessões de observação (Etapa 3). Verificou-se aumento na porcentagem de comportamentos adequados em sala de aula na Etapa 2 e 3, exceto pelo P23 que apresentou diminuição na porcentagem na Etapa 3. Esses resultados indicam que, embora o jogo seja efetivo, é importante que o ambiente da sala de aula esteja preparado para liberar consequências que tornem a emissão dos comportamentos sociais acadêmicos mais prováveis.

Palavras-chave: comportamento social, habilidades sociais acadêmicas, jogo educativo, Análise do Comportamento.

ABSTRACT

This study evaluated the effects of the educational game "Space Ability: fazendo contato com Aliens" on academic social behavior. Two studies were performed. Study 1 evaluated the effects of the game on academic social behavior of three children aged between 10 and 11 years. After application of the SSRS-BR inventory (Bandeira et al, 2009), there were eight of the game application sessions, with reapplication of the inventory in Sessions 4 and 8. Only two participants showed an increase in the score of the global scale and in all subclasses of the inventory. For all subjects there was increased the number of responses consistent with those expected by the researcher with regard to questions of educational cards and game testing. In Study 2, we investigated the effects of the game on academic social behavior of four children aged between 9 and 10 years, with observation of their behavior in the classroom. After application of the inventory SSRS (Gresham & Elliot, 2016) were realized four sessions of observation in the classroom (Step 1), eight gaming sessions, followed by observation sessions (Step 2), and the reapplication of the inventory followed by four observation sessions (Step 3). An increase in the percentage of appropriate behavior in the classroom in Step 2 and 3, except for the P23 that showed a decrease in the percentage in Step 3. These results indicate that, although the game to be effective, it is important that the room environment class is prepared to release consequences that make the issue of the likely academic social behavior.

Keywords: social behavior, academics social skills, educational game, Behavior Analysis.

De acordo com o relatório internacional sobre ensino e aprendizagem da Organização para Cooperação e Desenvolvimento Econômico (OCDE), dos 34 países pesquisados, o Brasil é o país no qual os professores gastam mais tempo tentando manter a ordem na sala de aula. Aproximadamente 60% dos professores relataram que mais de 10% de seus estudantes apresentam problemas de mau comportamento (Clipping Nacional de Educação, 2015).

Problemas de comportamento, independentemente do tipo do comportamento, ocasionam uma diminuição das oportunidades de aprender, pois competem com as aulas e com interações mais proveitosas com os professores e os colegas. Uma série de estudos (Cia & Costa, 2012; Del Prette & Del Prette, 2005; Feitosa, Del Prette, Del Prette, & Loureiro, 2011; Molina, 2003; Molina & Del Prette, 2006) afirmam que crianças que apresentam comportamentos agressivos; interações negativas com os colegas; menos comportamentos orientados para a tarefa; *déficit* nas habilidades de desenvolver e manter amizades, de encerrar conversação, de compartilhar brincadeiras e de interagir com os colegas são menos aceitas por seus colegas e pelos professores e, de modo geral, apresentam baixo rendimento acadêmico. Tais comportamentos sugerem um *déficit* em comportamentos da classe de habilidades sociais.

Muitos estudos têm investigado a relação entre comportamentos da classe de habilidades sociais, rendimento escolar e problemas de comportamento (e.g. Cia & Costa, 2012; Del Prette & Del Prette, 2005; Feitosa, Del Prette, Del Prette, & Loureiro, 2011; Molina, 2003; Molina & Del Prette, 2006). A maioria deles encontrou correlação positiva entre comportamentos da classe de habilidades sociais e rendimento escolar e correlação negativa entre esses comportamentos e outros problemas comportamentais.

Definir habilidade sociais é uma tarefa complexa em virtude da falta de consenso na literatura (Bolsoni-Silva & Carrara, 2010). No presente estudo, será adotado o termo comportamentos da classe de habilidade sociais para se referir ao conjunto de

comportamentos emitidos diante de demandas sociais que aumentam a probabilidade de o indivíduo solucionar problemas sem causar prejuízos aos demais (Del Prette & Del Prette, 1999). Para que comportamentos da classe de habilidade sociais, emitidos pelo indivíduo, sejam considerados socialmente competentes é importante que ele realize uma leitura adequada do ambiente social, decodifique corretamente os desempenhos esperados e valorizados pelo grupo do qual faz parte e decodifique os comportamentos que são efetivos para ele em sua relação com os demais (Del Prette & Del Prette, 2001).

Para os analistas do comportamento, assim como qualquer comportamento humano complexo, os comportamentos da classe de habilidades sociais são entendidos como comportamentos operantes, i.e., como relações do indivíduo com o ambiente físico e social, nas quais as consequências desempenham um papel seletivo (Tourinho, 2003). Enquanto operantes, eles só podem ser entendidos a partir de uma compreensão dos fatores históricos, biológicos, físicos e sociais envolvidos. Por exemplo, a dificuldade para a realização de uma atividade já explicada pela professora dependerá de fatores como: aprendizagem dos pré-requisitos exigidos na tarefa, magnitude da consequência para a realização ou não da tarefa, histórico de realização de tarefas na disciplina e com essa professora, condições biológicas, suprimimento das necessidades básicas (e.g., sono, fome, sede), ambiente com distrações entre outros.

Na infância, comportamentos da classe de habilidades sociais possuem um papel extremamente importante, visto que “(a) facilitam a iniciação e a manutenção de relacionamentos sociais positivos, (b) contribuem para a aceitação por colegas e (c) resultam em ajustamento escolar satisfatório” (Del Prette & Del Prette, 2009, p. 20). Quanto à inserção da criança na escola, período particularmente difícil para a criança, Del Prette e Del Prette (2005) afirmam que a gama de modelos e demandas para a aprendizagem de novos comportamentos é crescente, de modo que, com o auxílio e apoio adequados, a criança pode

ampliar positivamente seu repertório de comportamentos sociais. A escola é um local de importância social, pois nela a criança ampliará sua rede de interação social além de ter de distinguir quais comportamentos serão seguidos por consequências positivas naquele contexto (escola) e quais não serão, ou, ainda, serão punidos. Os comportamentos sociais acadêmicos referem-se aos comportamentos da classe de habilidade sociais requeridos no contexto escolar e, caso sejam desenvolvidos, permitem o aumento da probabilidade do sucesso escolar da criança no que se refere tanto ao desempenho acadêmico quanto ao engajamento social com outras crianças. As principais classes de comportamentos sociais acadêmicos são:

Seguir regras ou instruções orais; Observar, prestar atenção; Imitar comportamentos socialmente competentes; Aguardar a vez para falar (autocontrole); Orientar-se para a tarefa, ignorando interrupções dos colegas; Fazer e responder perguntas; Oferecer, solicitar e agradecer ajuda; Buscar aprovação por desempenho realizado; Reconhecer e elogiar a qualidade do desempenho do outro; Agradecer elogio ou aprovação; Cooperar; Atender pedidos; Participar de discussões em classe. (Del Prette & Del Prette, 2005, pp. 242-243)

Comportamentos da classe de habilidades sociais desenvolvem-se desde a infância, na maioria das vezes, por meio de modelagem, seguimento de regras e modelação (Del Prette & Del Prette, 2010). Contudo, para crianças que apresentam dificuldades no repertório social, estratégias como grupos terapêuticos, esportes, vídeos entre outras podem ser usadas para desenvolver esse tipo de comportamento. Jogos educativos têm-se mostrado uma estratégia promissora para o ensino e o aprimoramento de comportamentos complexos, pois, ao mesmo tempo em que aprende um repertório novo, a criança também pode se divertir (Koster, 2005; Plummer, 2008).

Muitos são os indícios de que jogos educativos podem ser ferramentas eficazes para o aprimoramento do repertório social (Plummer, 2008). Por exemplo, os jogos são capazes de favorecer a emissão dos comportamentos sociais, o que permite que os comportamentos sociais dos jogadores sejam modelados a partir das consequências liberadas após sua emissão. Além disso, por meio dos jogos é possível criar condições-problema, relacionadas à narrativa

do jogo, similares àquelas da vida real. Essa possibilidade permite que os jogadores tenham seus comportamentos modelados sem entrarem em contato com as contingências aversivas que encontrariam em situações reais. Diante dessas considerações e do fato de os jogos encontrados na literatura (Pivec & Dziabenko, 2004; Piper, O'Brien, Morris & Winograd, 2006; Pourre, Aubert, Andanson, & Raynaud, 2012; Tan, Goh, Ang, & Huan, 2013) cujos objetivos centrais são o desenvolvimento específico de comportamentos sociais não terem sido produzidos por brasileiros, percebeu-se a necessidade de desenvolver um jogo com objetivo de aprimorar o repertório social de crianças na fase escolar. Sendo assim, Benevides e Souza (2015) desenvolveram o jogo educativo “*Space Ability: fazendo contato com Aliens*”.

O presente estudo tem como objetivo avaliar os efeitos do jogo de tabuleiro educativo “*Space Ability: fazendo contato com Aliens*” sobre o repertório de comportamentos sociais acadêmicos em crianças de 9 e 11 anos. Para tanto, foram realizados dois estudos. O Estudo 1 avaliou os efeitos de um protótipo do jogo (Versão 1) sobre comportamentos sociais acadêmicos de três crianças em idade escolar. Os resultados obtidos com o Estudo 1 possibilitaram que mudanças fossem realizadas no jogo e a elaboração da Versão 2. No Estudo 2 investigou-se os efeitos da Versão 2 do jogo sobre comportamentos sociais acadêmicos de outras quatro crianças e a observação de seus comportamentos em sala de aula. A realização de ambos os estudos foi aprovada pelo Comitê de Ética com Humanos da UEL protocolo nº 1.421.274.

Estudo 1

Método

Participantes

Participaram três crianças do sexo masculino que frequentavam uma escola pública da cidade de Sorocaba. O Participante 1 (P11) tinha 11 anos e cursava o 6º ano e o Participante 2 (P12) tinha 10 anos de idade e cursava o 5º ano. Em virtude do jogo exigir ao menos dois

jogadores, o P11 jogou com a pesquisadora e o P12 com um amigo de 11 anos de idade que também cursava o 5º ano. Esse participante será chamado de P13; contudo, seus dados serão apresentados de forma mais sucinta em vista da similaridade dos resultados com o P12, já que ambos jogaram como dupla. A coleta de dados foi realizada na residência dos participantes, em dias e horários previamente combinados com os responsáveis.

Materiais

Utilizaram-se o Termo de Consentimento Livre e Esclarecido - TCLE (Apêndice F), a folha de registro dos comportamentos emitidos nas sessões de jogo (Apêndice G), folha de registro da partida e dos níveis de auxílio (Apêndice H) e uma câmera filmadora para as filmagens das sessões experimentais do jogo.

Instrumentos

Space Ability: fazendo contato com Aliens. O jogo de tabuleiro educativo foi planejado com o objetivo de desenvolver comportamentos sociais acadêmicos e ensinar crianças a se comportarem de maneira socialmente competente em ambiente escolar. O jogo é cooperativo e foi desenvolvido para crianças de 9 a 12 anos. O tabuleiro do jogo é composto por cinco discos, sendo que um representa o universo e os demais planetas alienígenas (cada planeta possui objetivos de ensino ou teste). Ainda fazem parte do jogo 234 cartas (sendo uma carta “Bem-Vindos”, 18 “Cartas de Eventos”, quatro de “Relatório de Observações”, oito de “Descrições da Missão”, 30 “Cartas-Teste”, 68 de “Sorte ou Azar”, 94 “Cartas da Missão – Situação”, 12 “Cartas da Missão – Dica”, 26 “Respostas da Missão” e uma de “Honra ao Mérito”), 50 moedas-estrela, 34 moedas-itens, um peão e um dado. O enredo do jogo se passa no espaço sideral, onde os jogadores são astronautas e recebem missões especiais para serem realizadas em planetas alienígenas. Para cumprir as missões, os jogadores devem seguir as regras do jogo que exigem, muitas vezes, a emissão de comportamentos verbais sobre comportamentos sociais acadêmicos. Durante a execução das missões, os astronautas podem

ganhar ou perder moedas-estrela. A vitória é dada à equipe caso tenham mais moedas-estrela do que quando iniciaram a partida (ver manual do jogo no Apêndice E).

Inventário Sistema de Avaliação das Habilidades Sociais – SSRS-BR (Social Skills Rating System) de Bandeira, Del Prette, Del Prette e Magalhães (2009). Esse inventário avalia as habilidades sociais, os problemas de comportamento e a competência acadêmica de crianças do ensino fundamental. Para tanto, há três questionários, divididos em três versões: para estudantes, professores e pais. No presente estudo foi utilizada apenas a versão do inventário para estudantes. O inventário para estudantes é composto pela Escala de Habilidades Sociais que é constituída de 35 itens. Os itens são avaliados em termos de frequência e distribuídos em seis fatores: responsabilidade, empatia, assertividade, autocontrole, civilidade e expressão de sentimento positivo. As alternativas de resposta estão dispostas em uma escala tipo Likert, que varia entre “nunca”, “algumas vezes” e “muito frequente”.

Procedimento

Após a concordância dos pais e assinatura do TCLE, foram agendadas as sessões com as crianças. O procedimento foi realizado em três etapas: Pré-Intervenção (Etapa 1), Intervenção (Etapa 2) e Pós-Intervenção (Etapa 3). Nas Etapas 1 e 3 houve a aplicação da versão para estudantes do Inventário SSRS-BR (Bandeira *et al.*, 2009). Na Etapa 2 (Intervenção) houve a aplicação do jogo como descrito abaixo.

Etapa 2 (Intervenção/Aplicação do jogo).

Foram realizadas oito sessões de jogo, sendo que na quarta e na oitava sessão foi reaplicado o SSRS-BR para estudantes (Bandeira *et al.*, 2009). As sessões ocorreram em oito dias úteis consecutivos e tiveram duração média de 50 minutos. Em cada sessão, realizou-se uma das missões propostas (seis missões de ensino - Sessões 1, 2, 3, 5, 6, e 7 - e duas de teste - Sessões 4 e 8). Na primeira sessão explicitaram-se, para as crianças, as regras e o

funcionamento do jogo. Foi dada a seguinte instrução:

“No jogo, vocês representam astronautas espaciais que vão cumprir missões em diferentes planetas. Vocês estarão dentro dessa nave espacial, que é o peão, como vocês vão se movimentar no jogo. Vocês podem avançar casas conforme o número sorteado no dado, aquele indicado na ponta do dado. No início do jogo, cada jogador recebe 10 estrelas. Quando iniciarem o jogo vocês vão retirar a carta de “Bem-Vindos” na qual haverá uma instrução. Em seguida, vocês poderão percorrer o universo e os planetas. Há oito tipos de casas: Amarela (nada acontece, role o dado novamente), Azul (retire uma “Carta de Evento”), Estação Espacial (retire uma carta de “Relatório de Observação” e uma carta de “Descrição da Missão”), Verde (retire uma “Carta da Missão”), Vermelha (retire uma carta de “Sorte ou Azar”), Laranja (retorne o peão para a estação espacial), Casas de região (casas em que você deverá dar a resposta da missão, caso ainda não queira responder a missão, apenas role o dado novamente, não é necessário tirar o número exato para cair nessa casa) e Buraco de Minhoca (quando a missão é resolvida o buraco de minhoca é liberado e vocês podem retornar ao universo por meio dele). Quando resolverem a missão, vocês deverão voltar para a Terra e retirar a carta de “Honra ao Mérito”. Vocês ganharão o jogo quando retornarem à Terra, caso tenham mais estrelas do que quando iniciaram a partida.”

Além disso, na primeira sessão a criança deveria escolher um dos três planetas de ensino que ela gostaria de jogar. Na segunda sessão, o planeta com o qual brincaram na sessão anterior era guardado e só ficavam disponíveis os dois planetas de ensino restantes. Da mesma maneira, na terceira sessão, os dois planetas com os quais brincaram nas sessões anteriores eram guardados restando um planeta de ensino para jogar. Na quarta sessão, os participantes jogaram com o planeta de teste. Na quinta, sexta e sétima sessão os jogadores deveriam escolher novamente um dos planetas de ensino, da mesma maneira como nas sessões anteriores. Por fim, na oitava sessão os participantes jogavam novamente com o planeta de teste.

Durante todas as sessões, a pesquisadora atuou como mediadora corrigindo erros relacionados às regras do jogo e respondendo a perguntas sobre ele. As instruções foram retiradas gradualmente até que as crianças estivessem jogando sem necessitar de instruções referentes às regras do jogo. Toda a etapa de intervenção foi filmada, e os comportamentos observados durante a sessão do jogo foram categorizados pela pesquisadora como adequados, isto é, aqueles em que se espera o aumento em frequência, e inadequados, aqueles em que se

espera a diminuição em frequência. A Tabela 2 apresenta as categorias comportamentais usadas para a realização da observação.

Tabela 2

Categorias comportamentais analisadas nas filmagens e suas descrições

Adequados	
Comportamento	Descrição
Seguir regras e instruções orais propostas pela professora	Comportar-se conforme regras e instruções dadas pela professora
Aguardar a vez para falar	Falar, quando outras pessoas estiverem em silêncio ou não estiverem realizando alguma atividade que as impeça de prestar atenção ao que está sendo dito.
Realizar as atividades	Fazer as tarefas e atividades pedidas pela professora durante o período da aula, independente de distrações presentes na sala de aula (ex., conversas dos demais alunos)
Fazer perguntas	Fazer perguntas em voz alta à professora referentes ao conteúdo da aula ou a conteúdos anteriormente ministrados
Responder a perguntas	Responder em voz alta a perguntas, referentes ou não à matéria, feitas pela professora e colegas
Solicitar ajuda	Pedir auxílio à professora ou aos colegas em atividades relacionadas ao conteúdo escolar
Pedir para os colegas que estão atrapalhando parar	Pedir aos colegas para pararem com algum comportamento considerado disruptivo (ex., conversar alto, brincar, jogar papel um no outro etc.)
Chamar a professora ou colega para falar	Durante a aula, o aluno levanta a mão para chamar a atenção da professora e então fala com ela ou se aproxima da professora e colega para conversar
Oferecer ajuda	Perguntar à professora ou aos colegas se necessitam de auxílio em alguma tarefa
Agradecer pela ajuda recebida	Uso de gestos e verbalizações que demonstrem aprovação em relação ao comportamento de ajudar do outro
Buscar aprovação por desempenho realizado	Pedir que colegas ou professores elogiem seu desempenho
Elogiar a qualidade do desempenho do outro	Uso de gestos e verbalizações que demonstrem aprovação em relação ao comportamento do outro
Agradecer elogio ou aprovação	Agradecer elogio verbal ou gestual de professores e colegas feitos após a realização de uma tarefa.
Realizar trabalho em grupo	Diante de uma tarefa em grupo, emitir comportamentos que auxiliem na realização da tarefa
Expor a opinião em momento adequado	Em discussões realizadas em sala de aula dizer em voz alta o que pensa sobre o assunto

Continua

Tabela 2 (continuação)

Categorias comportamentais analisadas nas filmagens e suas descrições

Inadequados	
Comportamento	Descrição
Desobedecer às regras e instruções orais propostas	Comportar-se de modo contrário às regras e instruções fornecidas pela professora
Falar enquanto outras pessoas estão falando	Falar concomitantemente com outras pessoas ou mesmo com a professora enquanto ela estiver explicando a matéria
Expor sua opinião em momento inapropriado	Em discussões realizadas em sala de aula dizer em voz alta o que pensa sobre o assunto sem que tenha sido convidado a fazê-lo, interrompendo a atividade
Realizar outras atividades que não àquela pedida	Realizar outras atividades (ex.: conversar com os demais alunos ou levantar da cadeira), independentemente de a professora ter pedido a realização de tarefas e atividades
Fazer pergunta não referente à situação	Fazer perguntas aos colegas e/ou aos professores não condizentes com o conteúdo da aula ou a conteúdos anteriormente ministrados
Permanecer em silêncio ou emitir gestos que não indiquem agradecimento após o recebimento de ajuda	Ficar em silêncio após auxílio dado por outro
Permanecer em silêncio ou emitir gestos que não indiquem agradecimento após elogio ou aprovação	Ficar em silêncio e sem gesticular após elogio verbal ou gestual de professores e colegas feitos após a realização de uma tarefa
Atrapalhar a realização de tarefas em grupo	Diante de uma tarefa em grupo, emitir comportamentos que dificultem a realização da tarefa

Procedimentos estatísticos

Devido ao número de participantes da pesquisa, empregou-se estatística não-paramétrica - Teste Pareado de Wilcoxon. O objetivo do teste foi o de comparar as performances (score) de cada participante nos testes SSRS-BR no sentido de verificar se houve diferenças significativas entre os seus resultados nas condições de pré e pós-intervenção. A probabilidade de erro escolhida foi de $p \leq 0,05$.

Resultados

Os escores do inventário SSRS-BR (Bandeira *et al*, 2009) dos participantes são exibidos na Tabela 3. Considerando-se que o P12 e o P13 jogaram juntos e que o P13 respondeu o inventário, os dados dessa avaliação para o P13 são apresentados.

Tabela 3

Escores da escala global e subclasses do SSRS-BR (Bandeira et al, 2009) dos participantes nas Etapas 1, 2 e 3 (Et.1, Et.2 e Et.3, respectivamente).

Classe e Subclasses do SSRS-BR	P11			P12			P13			P-valor
	Et.1	Et.2	Et.3	Et.1	Et.2	Et.3	Et.1	Et.2	Et.3	
Escala Global	1,2	1,6	1,7	1,2	1,4	1,6	1,5	1,3	1,4	P=0,28
Responsabilidade	1,3	1,7	1,7	1,4	1,6	1,6	1,7	1,3	1,1	P=1
Empatia	0,8	1,3	1,8	1,3	1,3	1,3	1,3	1,5	1	-----*
Assertividade	1,1	1,4	1,4	1,1	1,4	1,7	1,4	1,3	1,6	P=0,11
Autocontrole	1,3	1,5	1,5	0,8	1	1,5	1,8	1,3	1,3	P=0,59
Civilidade	1,4	1,6	1,6	0,8	1	1,2	1	0,8	1,6	P=0,11
Expressão de Sentimento	1	2	2	0,8	1,3	1,8	1,5	1,3	1,8	P=0,11

* Devido ao critério de empate do teste, o resultado de P12 foi excluído e, portanto, o valor do p não é apresentado.

No inventário, o P11 e o P12 apresentaram aumento no escore da escala global e em todas as subclasses que compõem o inventário (responsabilidade, empatia, assertividade, autocontrole, civilidade e expressão de sentimento). Quanto ao P13, houve uma diminuição do escore da escala global da Etapa 1 para a Etapa 3, contudo, o escore das subclasses Assertividade, Civilidade e Expressão de Sentimento aumentou. O Teste Pareado de Wilcoxon, mostrou que, tanto para os escores global quanto para as subclasses do SSRS-BR, os escores da Etapa 1 e 3 não diferiram significativamente ($p \leq 0,05$).

A Figura 2 apresenta as porcentagens de acertos às perguntas das Cartas da Missão-Situação dos planetas de ensino (cartas que apresentam uma história e uma pergunta relacionada ao que os jogadores fariam, diante de uma determinada situação) e número de cartas “Sorte ou Azar” (cartas que trazem conceitos sobre os comportamentos-objetivo que se pretende ensinar) retiradas pelos jogadores nas sessões de ensino. Os dados do P12 e do P13 são apresentados conjuntamente.

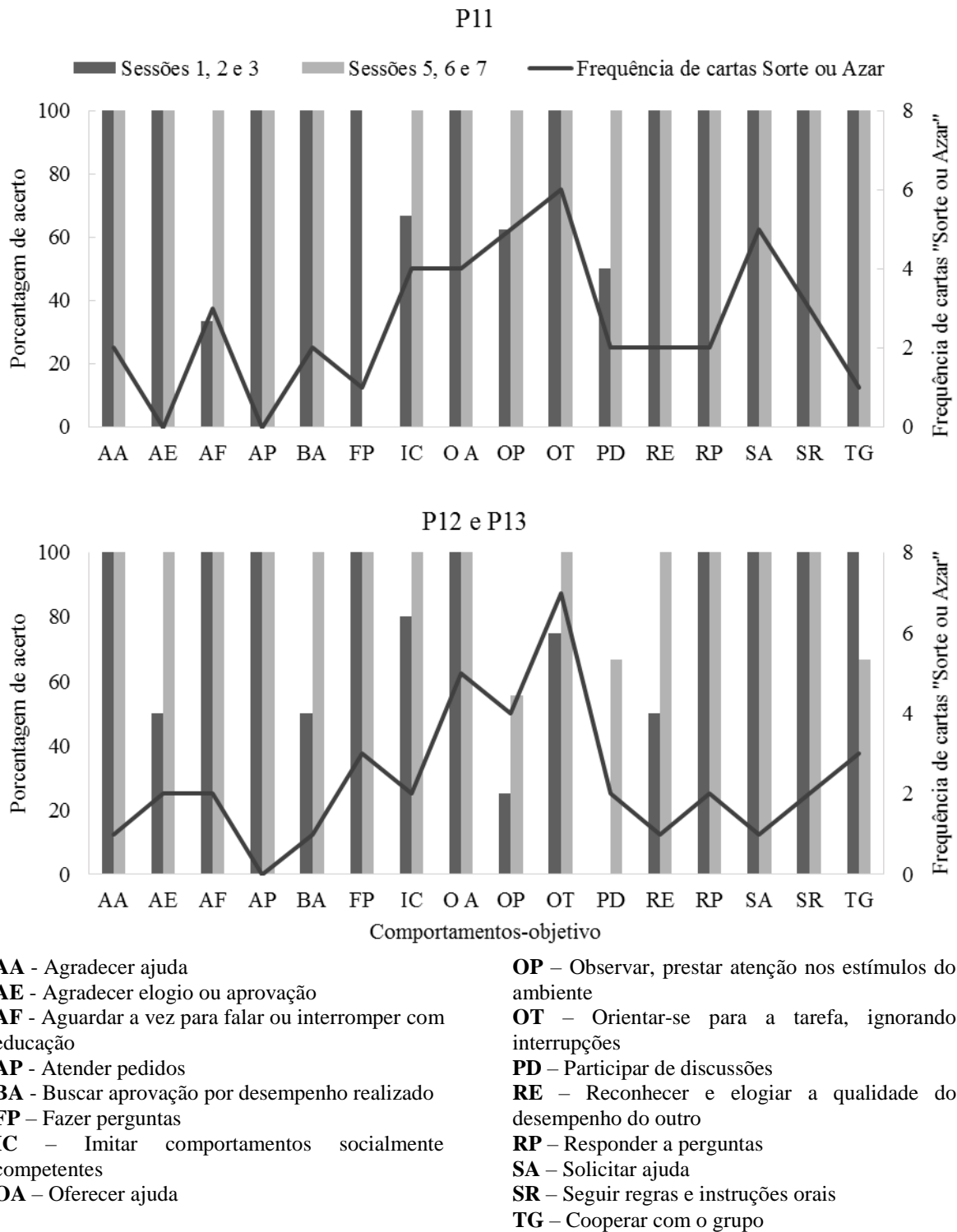


Figura 2. Porcentagem de acerto nas “Cartas da Missão-situação” (barras) e frequência de cartas “Sorte ou Azar” retiradas (linha) ao longo das sessões.

Nas Sessões de 5 a 7, não foram avaliados os comportamentos de *Fazer perguntas* do P11 e nas Sessões de 1 a 3 não foram avaliados os comportamentos de *Participar de*

discussões para o P12 e o P13. Isso ocorreu porque os participantes não retiraram cartas referentes a esses comportamentos-objetivo. Quando se compara a porcentagem de acerto das respostas às perguntas das “Cartas da Missão-situação” dos planetas de ensino verifica-se aumento na porcentagem de acerto para o P11 nas seguintes categorias: *Aguardar para Falar* (AF), *Imitar Comportamento* (IC), *Observar e atentar* (OP) e *Participar de Discussão* (PD). Para o P12 e o P13 verifica-se aumento na porcentagem de acerto para as categorias *Buscar aprovação* (BA), *Imitar Comportamento* (IC), *Observar e atentar* (OP), *Orientar-se para a tarefa* (OT) e *Reconhecer e elogiar* (RE) sugerindo que o jogo pode ter contribuído para mudanças no sentido da melhora de alguns comportamentos.

Em relação às cartas de “Sorte ou Azar” – cartas que trazem conceitos referentes aos comportamentos-objetivo que se pretende ensinar – embora para alguns comportamentos o número dessas cartas sorteadas pareça ter afetado a porcentagem de acerto nas “Cartas Missão-situação” (e.g., OP e IC), não se pode afirmar que tenha havido tal correlação, já que, para alguns comportamentos (e.g., AF - P11), houve aumento na porcentagem de acerto, mas o número de cartas de “Sorte ou Azar” sorteadas foi baixo (duas cartas).

A Figura 3 apresenta a pontuação dos participantes nas “Cartas-Teste”, isto é, cartas com perguntas impressas que devem ser respondidas oralmente no início e no final de cada missão. Apresenta também a pontuação das respostas dadas às “Cartas Missão-situação” do planeta de teste, atribuída por meio do crivo de respostas (Apêndice D).

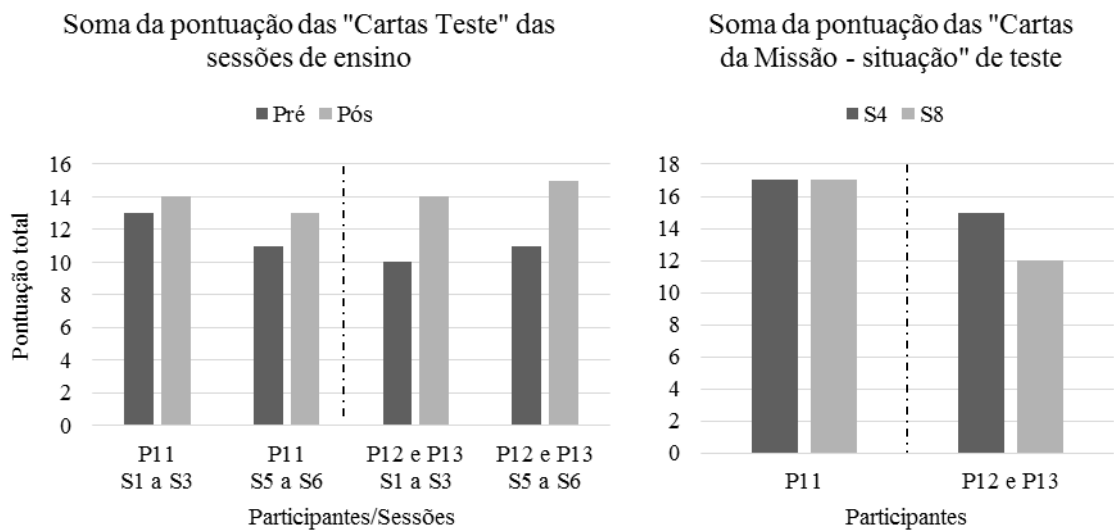


Figura 3. Soma da pontuação obtida nas “Cartas Teste” (à esquerda) das sessões de ensino e nas “Cartas da Missão –situação” nas sessões de teste (à direita).

Quanto às respostas às “Cartas Teste”, observa-se aumento da pontuação total quando se compara as respostas dadas no início de cada missão e as respostas dadas ao final para todos os participantes. O aumento observado deveu-se ao aumento nas categorias *Participar de discussões* e *Solicitar ajuda* para o P11 e para as categorias *Imitar comportamentos socialmente competentes*, *Orientar-se para a tarefa*, *Responder perguntas*, *Reconhecer e elogiar a qualidade do desempenho do outro*, *Solicitar ajuda* e *Participar de discussões* para o P12 e o P13.

Em relação às “Cartas Missão-Situação” para o planeta de teste, os participantes apresentaram pontuação alta desde a primeira sessão de teste. O P12 e o P13 apresentaram menor soma da pontuação na Sessão 8, pois como já possuíam várias estrelas do jogo, decidiram voltar à Terra antes de responderem às perguntas de todas as cartas. As respostas dadas pelos participantes às cartas de teste encontram-se descritas nos Apêndices I e J, respectivamente.

A Figura 4 apresenta a frequência acumulada dos comportamentos registrados nas sessões de jogo.

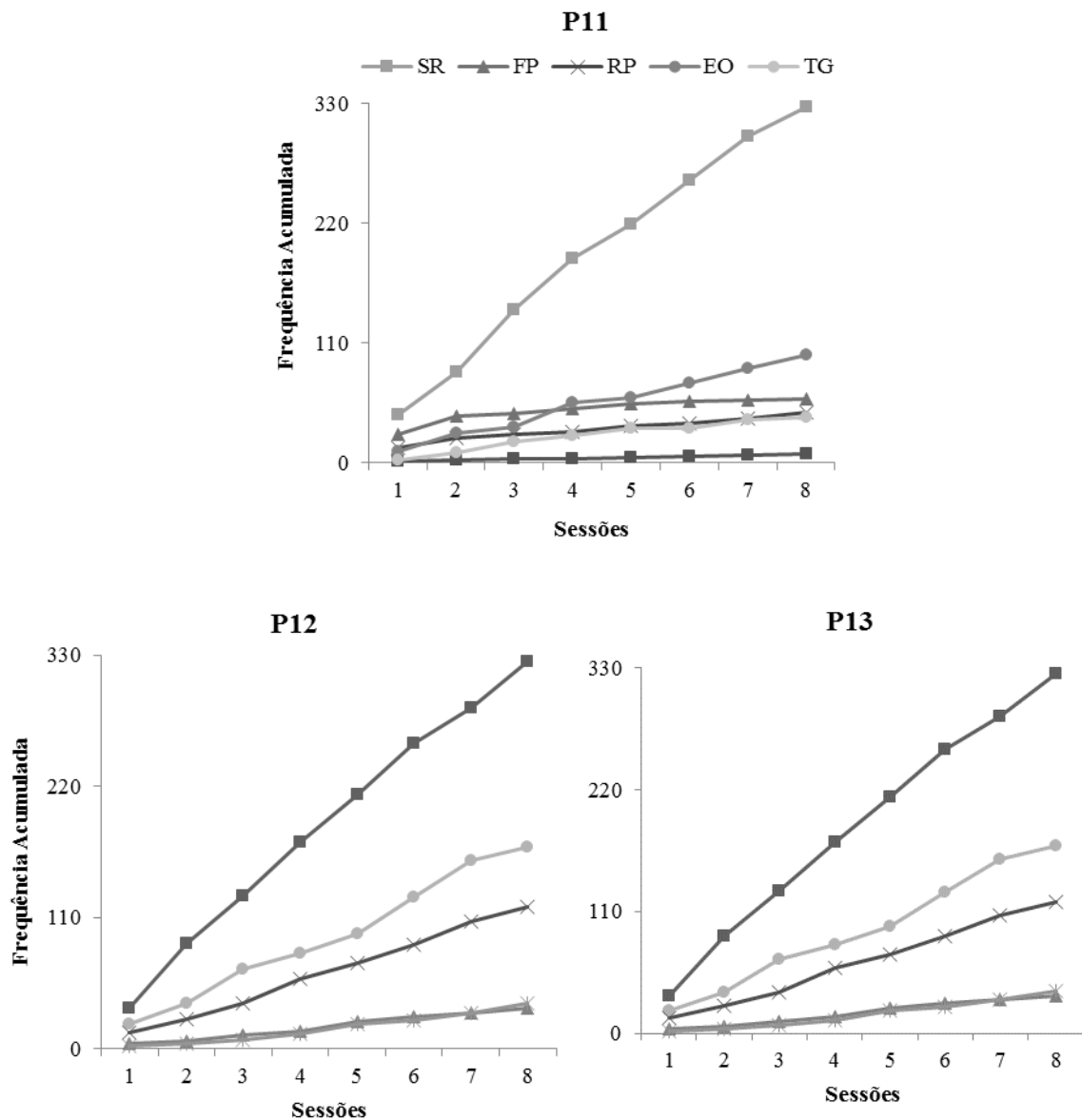


Figura 4. Frequência acumulada dos comportamentos registrados ao longo das sessões. Legenda: SR – Seguir regras e instruções orais; FP - Fazer perguntas; RP – Responder a perguntas; EO – Expor a opinião em momento adequado; TG - Realizar trabalho em grupo.

Quanto aos comportamentos-objetivo registrados durante as sessões, a análise dos vídeos mostrou que todos os participantes tiveram maior frequência de alguns comportamentos classificados como adequados: *Seguir regras e instruções orais* (SR), *Fazer*

perguntas (FP), Responder a perguntas (RP); Expor a opinião em momento adequado (EO) e Realizar trabalho em grupo (TG).

Por fim, em relação à usabilidade, isto é, características do jogo que indicam que sua mecânica e regras são claras, verificou-se que todos os participantes fizeram perguntas sobre o jogo durante todas as sessões, contudo, maior frequência de perguntas foi observada até a 3ª sessão. O comportamento de solicitar ajuda ocorreu em baixa frequência (duas vezes) e somente o P1 emitiu essa resposta. A usabilidade também foi analisada por meio da observação do tempo de jogo. Verificou-se, que as quatro últimas sessões foram mais rápidas (em média, 38 minutos) do que as quatro primeiras (em média, 56 minutos) e que, ao longo das sessões, houve um maior número de jogadas que não necessitaram de qualquer instrução da pesquisadora.

Ainda, houve a ocorrência de comentários sobre enredo/história do jogo (em média, 5 ocorrências por sessão para cada jogador), bem como, houve maior ocorrência de comentários positivos (P11 apresentou 4, P12 apresentou 2 e P13 apresentou 1 comentário positivo durante todo o procedimento) do que negativos (P11 apresentou 2, P12 apresentou 1 e P13 não apresentou comentários negativos durante todo o procedimento). Vale ressaltar que os comentários negativos foram sobre a dificuldade do participante em missões específicas, como a dificuldade para lembrar de algumas dicas e solucionar a missão.

Discussão

Os resultados para todos os participantes sugerem que o jogo é capaz de produzir mudanças no sentido da melhora nos escores do inventário, contudo os resultados no teste de amostra pareadas de Wilcoxon mostram que as melhoras não foram estatisticamente significativas. Além do inventário, neste estudo, outras medidas foram empregadas para avaliar a efetividade do jogo. São elas: o desempenho dos participantes nas “Cartas da Missão-situação” [cartas que descrevem uma situação e expõem (cartas de ensino) ou não

(cartas de teste) três alternativas de resposta] e “Cartas-Teste” (cartas apresentadas no início e final do jogo que descrevem uma situação e pedem para que os jogadores elaborem uma resposta). No que diz respeito às “Cartas da Missão-situação” (ensino e teste) verifica-se que, para todos os participantes, houve um aumento do número de respostas compatíveis com as esperadas pela pesquisadora nas quatro últimas sessões (Figura 2). Quanto à pontuação de respostas das “Cartas-Teste” também houve aumento para alguns comportamentos (*Imitar comportamentos socialmente competentes, Orientar-se para a tarefa, Responder perguntas, Reconhecer e elogiar a qualidade do desempenho do outro, Solicitar ajuda e Participar de discussões*). Esses dados fortalecem a hipótese de que o jogo foi eficaz em modelar o comportamento verbal dos participantes no que se refere aos comportamentos sociais acadêmicos.

A análise das sessões de jogo gravadas mostrou, ainda, que o jogo criou condições favoráveis para que os participantes expusessem sua opinião, fizessem e respondessem perguntas, seguissem regras e trabalhassem em dupla. Algumas características do jogo podem ter favorecido a emissão desses comportamentos durante as partidas; são elas: (a) modelagem do comportamento verbal no que se refere aos comportamentos sociais acadêmicos por meio das cartas de “Sorte ou Azar” e da “Carta da Missão-situação”; (b) o jogo pode ter se configurado em um ambiente pouco punitivo, o que permitia aos participantes emitir esses comportamentos; (c) o fato de o jogo ser cooperativo e depender da interação dos participantes para a solução da missão.

Apesar de o jogo ter se mostrado eficiente em proporcionar ocasiões para ocorrência desses comportamentos, outros comportamentos-objetivo (solicitar, oferecer e agradecer ajuda, por exemplo) ocorreram em menor frequência ou não ocorreram. Todavia, o fato de os comportamentos serem emitidos em baixa frequência ou não ocorrerem durante as sessões de jogo não afetou negativamente as respostas às cartas de ensino e de teste, já que se constatou

aumento no número de acertos para as perguntas apresentadas por essas cartas no decorrer das sessões.

Embora o uso do inventário e das respostas às cartas para avaliar os objetivos de ensino do jogo possa oferecer direções importantes para o pesquisador, há limitações quando se emprega medidas indiretas para avaliação do comportamento. Os resultados obtidos por meio desse tipo de medida podem avaliar mudanças apenas no comportamento verbal dos jogadores e não mudanças de comportamento em ambiente natural, o que dificulta a identificação e avaliação de variáveis comportamentais relacionadas aos comportamentos-objetivo (Zazula, Sartor, Dias, & Gon, 2014). A adoção de diferentes estratégias de medidas, como o uso de medidas de observação direta, possibilita uma melhor avaliação dos comportamentos-objetivo.

Pesquisas indicam que a modelagem do comportamento verbal pode produzir mudanças no comportamento não-verbal (Catania, Matthews & Schimoff, 1982; Dias & Hübner, 2003; Faleiros & Hübner, 2007). Nos estudos com jogos, as respostas verbais dos jogadores às cartas são seguidas de consequências imediatas que envolvem, na maioria das vezes, ganhar ou perder pontos ou avançar casas ou não. Essas consequências podem produzir a modelagem do comportamento verbal e mudanças no comportamento em contexto real. Isso poderia explicar as mudanças no comportamento dos participantes em sala de aula, por exemplo. Contudo, o comportamento dos participantes em sala de aula não foi avaliado nesse estudo. Diante disso, no Estudo 2 acrescentou-se, como parte do procedimento, a observação direta do comportamento dos jogadores em sala de aula.

No que se refere à usabilidade e engajamento no jogo, os dados indicam que a mecânica e o enredo escolhidos são apropriados para a idade dos participantes. Verificou-se uma diminuição do tempo total das partidas e do número de perguntas relacionadas ao jogo, o que demonstra que, no decorrer das sessões, os participantes tiveram maior facilidade em lidar

com as regras do jogo, aspecto importante de acordo com Schell (2008). Quanto ao engajamento, o maior número de comentários positivos que negativos e a ausência de pedidos para interromper o jogo sugerem que o jogo foi divertido para os participantes.

Diante desses dados, realizaram-se modificações no jogo, a fim de melhorar sua mecânica e proporcionar melhor usabilidade, que levaram à construção de uma nova versão (Versão 2) do *Space Ability*. As modificações foram: excluíram-se as “Cartas-Teste” e suas perguntas foram acrescentadas à carta “Descrição da Missão” (descreve a missão do jogo) e à carta “Resposta” (indica a resposta da missão escolhida), uma vez que os participantes se esqueciam de respondê-las quando separadas; inserção da “Carta Bônus” no planeta de teste, para serem retiradas quando as “Cartas da Missão-situação” terminarem, a fim de incentivar os jogadores a responderem todas as perguntas de teste; e, devido à dificuldade na a leitura, a retirada de algumas palavras difíceis criadas para o enredo espacial, como “veterinalienígena”. A Versão 2 do jogo foi usada no Estudo 2, bem como foi acrescentada, como parte do procedimento, a observação direta do comportamento dos jogadores em sala de aula.

Estudo 2

Método

Participantes

Participaram quatro crianças que frequentavam uma escola experimental da cidade de Londrina, duas do sexo masculino e duas do sexo feminino. A Participante 21 (P21) e o Participante 22 (P22) tinham 9 anos e a Participante 23 (P23) e o Participante 24 (P24) tinham 10 anos. Todos cursavam o 5º ano, sendo o P21 e o P22 da mesma turma, no período da manhã, e o P23 e o P24 da mesma turma, período da tarde. A seleção dos participantes se deu por meio da aplicação do Inventário de Habilidades Sociais, Problemas de Comportamento e Competência Acadêmica para Crianças – SSRS (Gresham & Elliot, 2016) na versão para

estudantes. Foram selecionadas crianças de 9 a 10 anos que obtivessem escores gerais classificados como repertório deficitário na versão para estudantes do SSRS (Gresham & Elliot, 2016) e acertassem três questões no Teste de Leitura (Apêndice K). A pesquisa foi realizada em salas disponibilizadas pela escola frequentada pelos participantes, em horário de aula. Em virtude de o jogo exigir ao menos dois jogadores, a pesquisadora jogou como parceira de cada um dos participantes nas sessões de intervenção.

Materiais

Utilizaram-se o Termo de Consentimento Livre e Esclarecido - TCLE (Apêndice L e M), a folha de registro dos comportamentos emitidos nas sessões de jogo (Apêndice G), folha de registro da partida e dos níveis de auxílio (Apêndice H), folha de registro dos comportamentos emitidos nas sessões de observação em sala de aula (Apêndice N) e uma câmera filmadora para as filmagens das sessões experimentais do jogo.

Instrumentos

Jogo educativo “*Space Ability: fazendo contato com Aliens*” e o Inventário de Habilidades Sociais, Problemas de Comportamento e Competência Acadêmica para Crianças.

Space Ability: fazendo contato com Aliens. O jogo de tabuleiro educativo foi planejado com o objetivo de desenvolver comportamentos sociais acadêmicos e ensinar crianças a se comportarem de maneira socialmente competente em ambiente escolar. O jogo é cooperativo e foi desenvolvido para crianças de 9 a 12 anos. O tabuleiro do jogo é composto por cinco discos, sendo que um representa o universo e os demais planetas alienígenas (cada planeta possui objetivos de ensino ou teste). Ainda fazem parte do jogo 234 cartas (sendo 1 carta de “Bem-Vindos”, 18 “Cartas de Eventos”, quatro cartas de “Relatórios de Observação”, oito cartas de “Descrição da Missão”, 30 “Cartas-Teste”, 68 cartas de “Sorte ou Azar”, 94 “Cartas da Missão – Situação”, 12 “Cartas da Missão – Dica”, duas “Cartas da Missão – Bônus”, 26 cartas com “Respostas da Missão” e uma carta de “Honra ao Mérito”), 50 moedas-estrela, um

peão e um dado de quatro lados. O enredo do jogo se passa no espaço sideral, onde os jogadores são astronautas e recebem missões especiais para serem realizadas em planetas alienígenas. Para cumprir as missões, os jogadores devem seguir as regras do jogo que exigem, muitas vezes, a emissão de comportamentos verbais sobre comportamentos sociais acadêmicos. Durante a execução das missões, os astronautas podem ganhar ou perder moedas-estrela. A vitória é dada à equipe caso tenham mais moedas-estrela do que quando iniciaram a partida (ver manual do jogo no Apêndice E).

Inventário de Habilidades Sociais, Problemas de Comportamento e Competência Acadêmica para Crianças – SSRS (Social Skills Rating System) de Gresham e Elliot (2016) [Del Prette, Z. A. P., Freitas, L. C., Bandeira, M. & Del Prette, A. - Autores da adaptação e padronização brasileira]. Esse inventário avalia as habilidades sociais, os problemas de comportamento e a competência acadêmica de crianças do ensino fundamental. Como o objetivo da pesquisa era investigar os efeitos do jogo sobre os comportamentos sociais acadêmicos, utilizou-se apenas a versão do inventário para estudantes.

Esse instrumento está validado para o Brasil por Del Prette, Freitas, Bandeira, M. e Del Prette (2016). A versão brasileira, utilizada nesse estudo, apresenta uma estrutura fatorial com quatro subclasses. Os indicadores de confiabilidade (coeficiente alfa de Cronbach) da classe global é de 0,73 e das subclasses variam de 0,41 a 0,63. No início do inventário há questões cujo objetivo é obter informações gerais acerca do estudante (e.g., nome, idade etc.). Em seguida são apresentadas 20 afirmações (e.g., Eu peço antes de usar as coisas das outras pessoas). Para cada afirmação, o estudante deve assinalar com que frequência o comportamento descrito na afirmação ocorre em uma escala tipo Likert que varia entre “nunca”, “algumas vezes” e “muito frequente”. Os itens da escala estão distribuídos em quatro fatores: Empatia/Afetividade (Itens 9, 10, 12, 16 e 18), Responsabilidade (Itens 5, 6, 13, 14 e 15), Autocontrole/Civilidade (Itens 1, 2, 4, 8, 11 e 19) e Assertividade (Itens 3, 7, 17

e 20).

Procedimento

Inicialmente foi realizado o contato inicial com a escola e o pedido de autorização à diretora e à pedagoga para a realização da pesquisa. Em seguida, a pesquisadora responsável entrou em contato com os pais para fornecer maiores detalhes a respeito da pesquisa e assinatura do TCLE. O procedimento foi conduzido em três etapas: Pré-Intervenção (Etapa 1), Intervenção (Etapa 2) e Pós-Intervenção (Etapa 3).

As sessões de observação das Etapas 1 e 3 foram realizadas em dias úteis seguidos. As sessões do jogo e a sessão de observação correspondente ocorriam, de forma geral, a cada dois dias, a depender da presença do participante na escola e da disponibilidade de sala. A coleta de dados teve duração de 17 dias para cada participante (Tabela 4).

Tabela 4

Resumo das etapas do procedimento.

Dia	Etapa	Procedimento
1		Aplicação do SSRS para estudante (Gresham & Elliot, 2016) e Teste de Leitura
2 a 6	1	Período de adaptação das sessões de observação
7 a 10		Observação em sala de aula
11		1ª sessão do jogo (ensino) e Observação em sala de aula
12		2ª sessão do jogo (ensino) e Observação em sala de aula
13		3ª sessão do jogo (ensino) e Observação em sala de aula
14	2	4ª sessão do jogo (teste) e Observação em sala de aula
15		5ª sessão do jogo (ensino) e Observação em sala de aula
16		6ª sessão do jogo (ensino) e Observação em sala de aula
17		7ª sessão do jogo (ensino) e Observação em sala de aula
18		8ª sessão do jogo (teste) e Observação em sala de aula
18	3	Aplicação do SSRS para estudante (Gresham & Elliot, 2016)
19 a 22		Observação em sala de aula

Teste de Concordância

Uma assistente de pesquisa foi treinada para o teste de concordância. No treinamento,

as categorias empregadas para análise foram entregues à assistente que as leu e tirou dúvidas. Em seguida, ela acompanhou a pesquisadora em duas sessões de observação, com crianças não-participantes da pesquisa, nas quais realizou o registro do comportamento de uma criança. Ao final de cada uma dessas sessões, os registros feitos pela pesquisadora e pelo assistente foram comparados. Após 81% de concordância nesses registros, a assistente acompanhou a pesquisadora nas sessões de observação em sala de aula. A assistente esteve presente em três sessões do P21, em quatro do P22 e do P24 e cinco do P23, sendo a distribuição das sessões randomizada. Os dados obtidos pela pesquisadora e pela assistente foram comparados a partir da seguinte fórmula: $(\text{acordos}/\text{acordos} + \text{desacordos}) \times 100$. Em todas as sessões foi obtida concordância igual ou superior a 70%, sendo que a médias para cada participante foi 76% para o P21, 76% para o P22, 78% para o P23 e 78% para o P24.

Etapa 1 (Pré-intervenção)

Nessa etapa, para a seleção dos participantes, houve a aplicação do SSRS na versão para estudantes (Gresham & Elliot, 2016) e do teste de leitura nas turmas do 5º ano do período da manhã e da tarde. Posteriormente, iniciaram-se as sessões de observação em sala de aula. Para a observação, a pesquisadora sentou-se no fundo da sala de aula por cinco dias, sendo que o registro nesses dias não foi usado para a análise dos resultados (período de adaptação). Em seguida, iniciaram-se as sessões de observação e registro do comportamento dos participantes relacionadas aos comportamentos sociais acadêmicos, em sala de aula. Para cada participante foram realizadas quatro sessões de observação de 45 minutos (período de uma aula) nas aulas seguintes ao recreio. Para a realização das observações foram criadas categorias de observação com base nos comportamentos-objetivo de ensino do jogo. Os comportamentos observados foram categorizados como adequados, isto é, aqueles em que se espera aumento em frequência e inadequados, aqueles em que se espera diminuição em frequência, conforme categorias da Apêndice O.

Etapa 2 (Intervenção/Aplicação do jogo)

Nessa etapa, foram realizadas oito sessões de aplicação do jogo seguidas por uma sessão de observação e registro dos comportamentos em sala de aula de acordo com as categorias do Apêndice O. O procedimento do Estudo 2 foi semelhante em estrutura ao do Estudo 1. Essa etapa foi filmada, e os comportamentos observados durante a sessão do jogo também foram categorizados. O Apêndice O apresenta as categorias comportamentais usadas para a realização da observação bem como a descrição de cada comportamento.

Etapa 3 (Pós-intervenção)

Ao final das sessões de intervenção, os participantes responderam novamente o SSRS na versão para estudantes (Gresham & Elliot, 2016) e foram feitas mais quatro sessões de observação e registro do comportamento dos estudantes em sala de aula.

Procedimentos estatísticos

Devido ao número de participantes da pesquisa, empregou-se estatística não-paramétrica - Teste Pareado de Wilcoxon. O objetivo do teste foi o de comparar as performances (score) de cada participante no teste SSRS no sentido de verificar se houve diferenças significativas entre os seus resultados nas condições de pré e pós-intervenção. A probabilidade de erro escolhida foi de $p \leq 0,05$.

Resultados

Os percentis da escala global e subclasses do SSRS (Gresham & Elliot, 2016) respondido pelos participantes nas Etapas 1 e 3 (Et. 1 e 3) são apresentados na Tabela 5.

Tabela 5

Percentis da escala global e subclasses do SSRS (Gresham & Elliot, 2016) dos participantes nas Etapas 1 e 3 (Et. 1 e 3).

Classe e Subclasses do SSRS	P21		P22		P23		P24		P- Valor
	Et.1	Et.3	Et.1	Et.3	Et.1	Et.3	Et.1	Et.3	
Escala Global	10	10	15	1	10	80	5	35	P= 0,42
Empatia/Afetividade	5	70	5	1	1	100	15	40	P= 0,20
Responsabilidade	25	1	75	35	25	70	35	35	P= 0,42
Autocontrole/Civilidade	35	25	75	25	15	55	10	50	P= 0,71
Assertividade	35	35	1	1	75	90	10	45	-----*

* Devido ao critério de empate do teste, os resultados de P21 e P22 foram excluídos e, portanto, o valor do p não é apresentado.

O P23 e o P24 apresentaram melhora tanto na Escala Global quanto nas demais subclasses, exceto pelo percentil do P24 na subclasse de Responsabilidade que se manteve inalterado. O P21 manteve o percentil da Escala Global e da subclasse de Assertividade, apresentou melhora nas subclasses de Empatia/Afetividade e piora nas subclasses de Responsabilidade e Autocontrole/Civilidade. Quanto ao P22, com exceção da subclasse Assertividade na qual manteve o percentil, ele apresentou piora em todas as classes e subclasses. Quanto às classificações gerais, na Etapa 1 todos os participantes foram classificados com Repertório Deficitário e na Etapa 3 o P21 e o P22 permaneceram com Repertório Deficitário, o P23 apresentou Repertório Muito Elaborado e o P24 Repertório Mediano Inferior. Na análise estatística, por meio do Teste Pareado de Wilcoxon, verificou-se que, tanto para os escores globais, quanto para as subclasses do SSRS (Gresham & Elliot, 2016), a distribuição dos escores da Etapa 1 e da Etapa 3 não diferem significativamente ($p\text{-valor} \leq 0,05$).

A Figura 5 apresenta as porcentagens de acertos às perguntas das “Cartas da Missão-Situação” dos planetas de ensino (cartas que apresentam uma história e uma pergunta relacionada ao que os jogadores fariam, diante de uma determinada situação) e número de

cartas “Sorte ou Azar” (cartas que trazem conceitos sobre os comportamentos-objetivo que se pretende ensinar) retiradas pelos jogadores nas sessões de ensino.

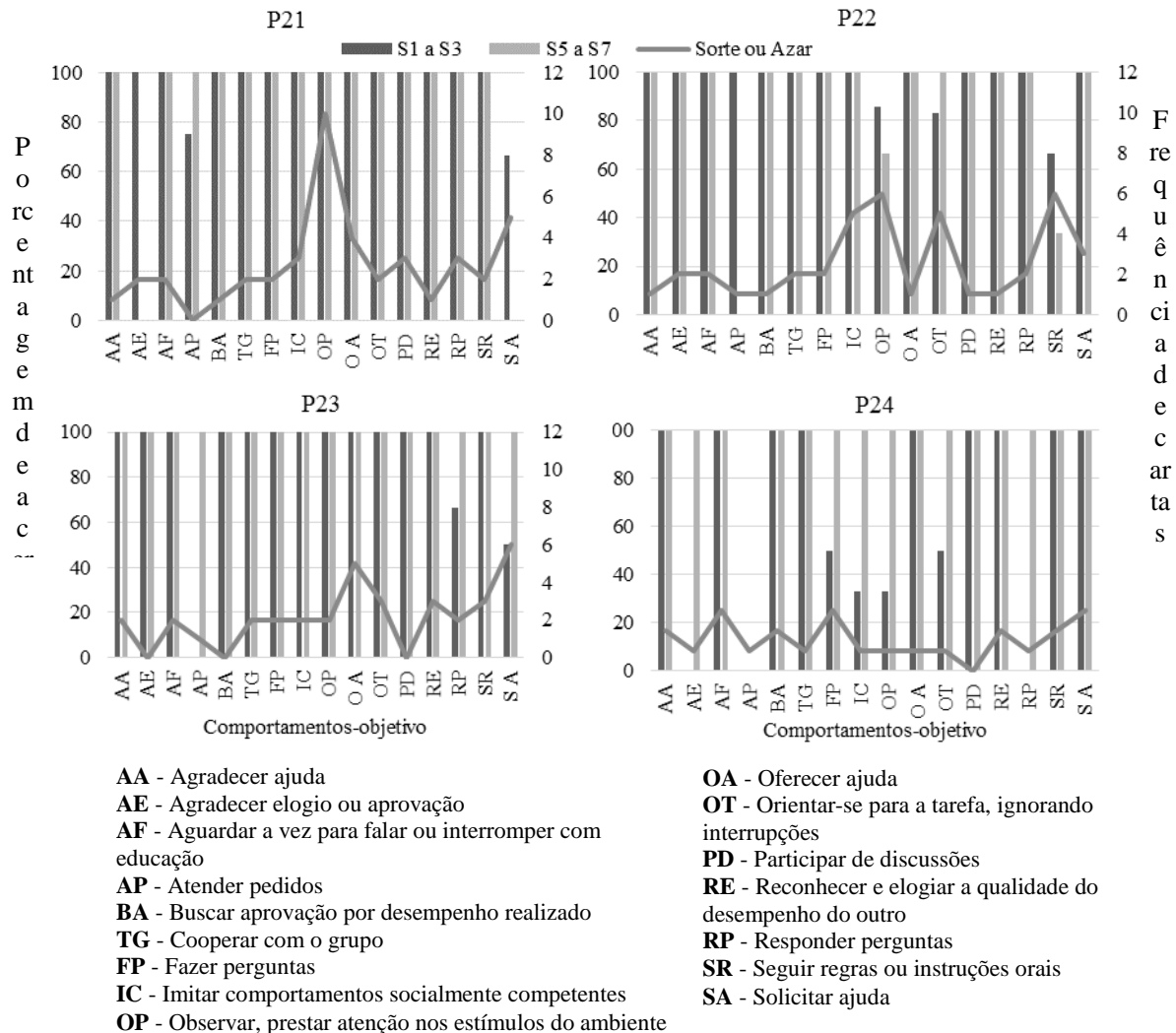


Figura 5. Porcentagem de acerto nas “Cartas da Missão-situação” (barras) e frequência de cartas “Sorte ou Azar” (linha) ao longo das sessões.

No que diz respeito às respostas dadas às perguntas das “Cartas da Missão-situação” de ensino, observa-se que todos os participantes obtiveram maior porcentagem de acerto nas Sessões 5, 6 e 7, com exceção do comportamento-objetivo *Agradecer elogio ou aprovação* (AE) e *Solicitar ajuda* (AS) para o P21 e *Observar, prestar atenção nos estímulos do ambiente* (OP) e *Seguir regras ou instruções orais* (SR) para o P22. Em algumas “Cartas da Missão-situação” que trabalhavam o objetivos OP e SR, o P22 verbalizou que queria saber o que aconteceria se ele respondesse incorretamente àquela questão, cometendo o erro.

Ressalta-se que para muitos comportamentos-objetivo, os participantes tiveram 100% de acerto já nas primeiras sessões (Sessões 1, 2 e 3) mantendo o mesmo desempenho nas sessões seguintes. Os comportamentos-objetivo que apresentaram melhora foram: *Agradecer elogio ou aprovação* (AE - P24), *Atender pedidos* (AP - P21 e P23), *Fazer perguntas* (FP - P24), *Imitar comportamentos socialmente competentes* (IC - P24), *Observar, prestar atenção nos estímulos do ambiente* (OP - P24), *Orientar-se para a tarefa, ignorando interrupções* (OT - P22 e P24), *Responder perguntas* (RP - P23 e P24) e *Solicitar ajuda* (SA - P23). Esses resultados indicam que o jogo pode ter melhorado os repertórios dos participantes no que se refere a esses comportamentos. Em relação às cartas de “Sorte ou Azar”, assim como no Estudo 1, não se pode afirmar que tenha havido correlação entre o número de cartas de sorte ou azar sorteadas e a porcentagem de acerto em cada comportamento-objetivo, pois, para alguns comportamentos (e.g., AP – P21), houve aumento na porcentagem de acerto, mas o número de cartas de “Sorte ou Azar” sorteadas foi baixo (duas cartas).

A Figura 6 representa a soma da pontuação das perguntas de teste (descrição de uma situação e os jogadores deveriam elaborar uma resposta), apresentadas no início (carta “Descrição da Missão”) e no final (carta “Resposta”) de cada missão de ensino e nas “Cartas Missão-situação” do planeta de teste.

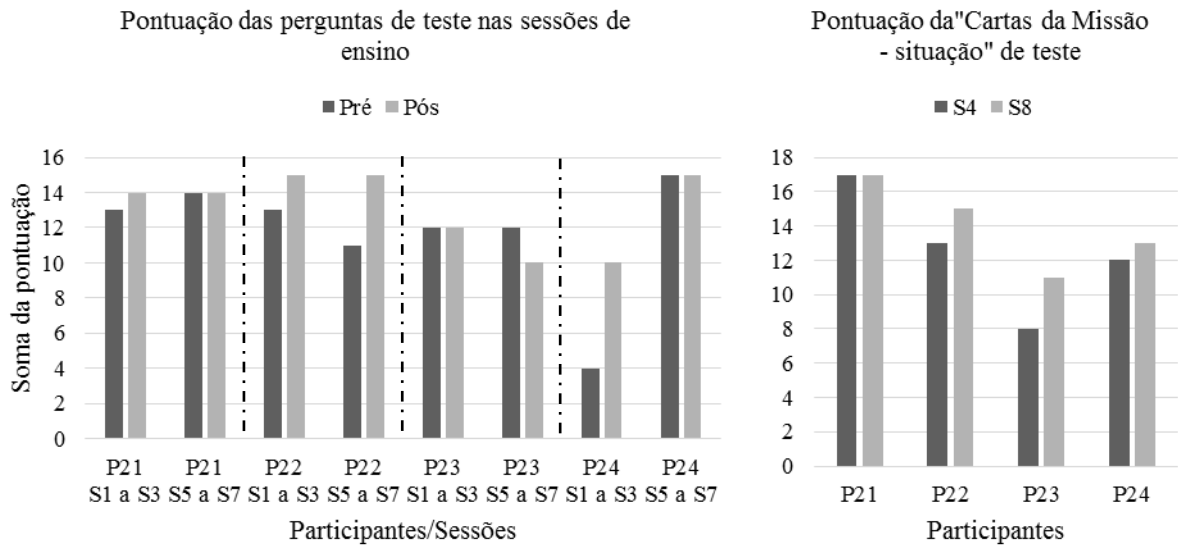


Figura 6. Soma da pontuação obtida nas perguntas de teste das sessões de ensino (à esquerda) e nas “Cartas da Missão –situação” nas sessões de teste (à direita).

Comparando-se a pontuação das perguntas de teste das sessões de ensino nas condições de pré e pós- intervenção, observa-se que, exceto por P23 nas Sessões 5, 6 e 7, todos os participantes tiveram aumento na pontuação (AE para o P23, AP para o P21, o P22 e o P24, OT para o P22 e o P24 e SA para o P24) ou manutenção do desempenho. Ressalta-se que durante as Sessões 5, 6 e 7, o P23 verbalizou querer terminar a partida rapidamente e fez piadas no momento de responder às questões o que pode ter interferido com seu desempenho. Esse dado pode indicar problemas do jogo no referente ao seu grau de replicabilidade, isto é, número de vezes que o jogo pode ser jogado até que haja saciação. Em relação às “Cartas Missão-situação” para o planeta de teste, observou-se que os participantes apresentaram pontuação alta desde a primeira sessão de teste. As respostas dadas pelos participantes, assim como a pontuação de cada resposta às cartas de teste encontram-se descritas nos Apêndices P, Q, R e S respectivamente.

A Figura 7 apresenta a frequência acumulada desses comportamentos no decorrer das sessões.

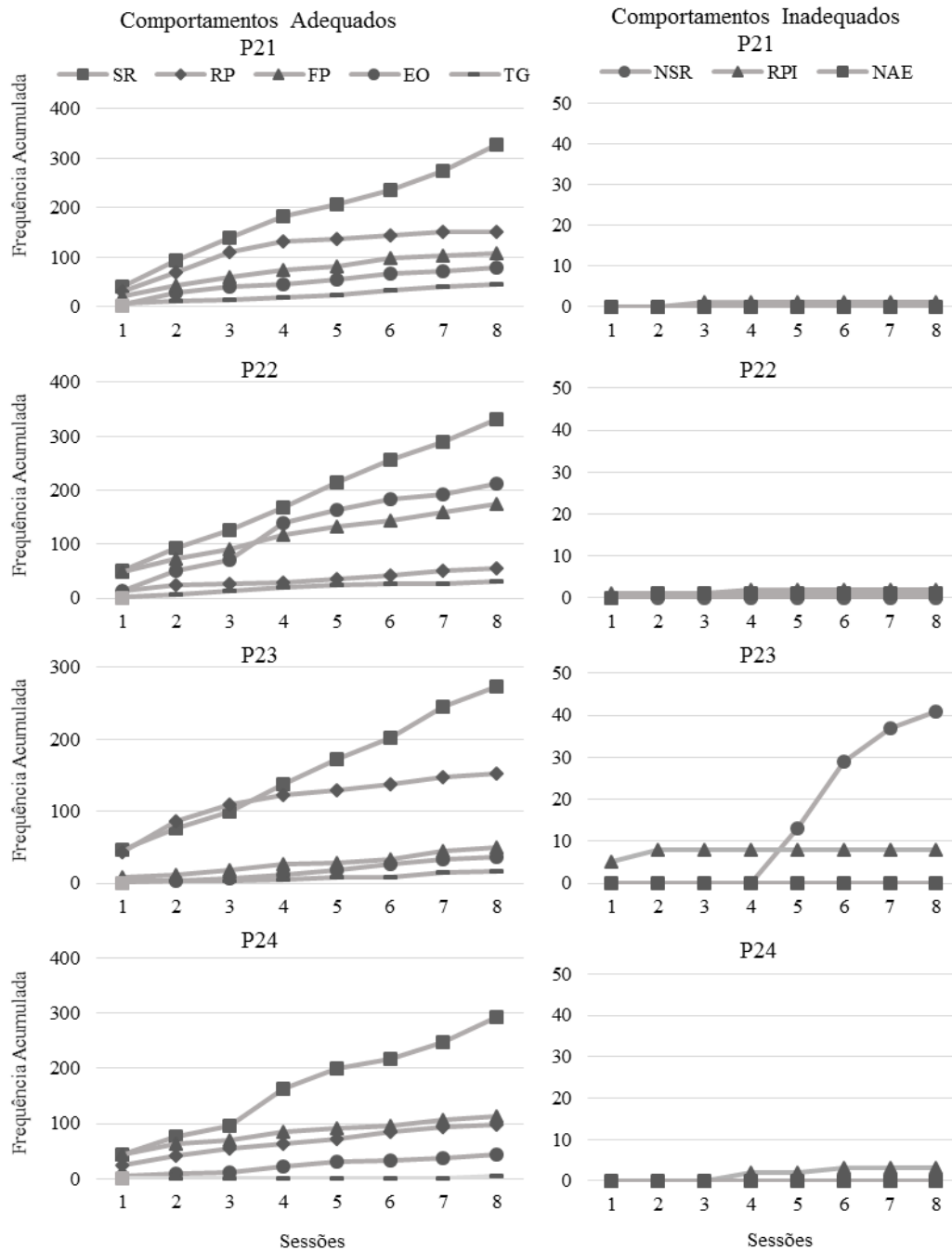


Figura 7. Frequência acumulada dos comportamentos adequados e inadequados registrados ao longo das sessões de jogo do P21, P22, P23 e P24. Legenda: *Seguir regras ou instruções orais (SR); Responder perguntas (RP); Fazer perguntas (FP); Expor a própria opinião (EO); Cooperar com os demais jogadores (TG); Desobedecer regras ou instruções orais (NSR); Responder perguntas de modo inapropriado (RPI); Permanecer em silêncio ou responder com falas que não expressem agradecimento após elogio (NAE).*

Quanto aos comportamentos-objetivo registrados durante as sessões de jogo, observou-se que todos os participantes tiveram uma maior frequência de comportamentos classificados como adequados, sendo os mais frequentes: *Expor a própria opinião* (EO), *Fazer perguntas* (FP), *Responder perguntas* (RP), *Seguir regras ou instruções orais* (SR) e *Cooperar com os demais jogadores* (TG). Embora tenham aparecido com menor frequência, alguns comportamentos inadequados foram emitidos, como: *Desobedecer regras ou instruções orais* (NSR), *Responder perguntas de modo inapropriado* (RPI) e *Permanecer em silêncio ou responder com falas que não expressem agradecimento após elogio* (NAE).

Em uma análise intrasessão, nota-se que, de modo geral, todos os participantes apresentaram aumento na frequência de comportamentos adequados até a Sessão 4. A partir da quinta sessão, apenas a frequência do comportamento de *Seguir regras ou instruções orais* (SR) mantém-se aumentando. Ou seja, há uma diminuição na frequência dos comportamentos de *Expor a própria opinião* (EO), *Fazer perguntas* (FP), *Responder perguntas* (RP) e *Cooperar com os demais jogadores* (TG) a partir da quinta sessão.

A Figura 8 apresenta a porcentagem de comportamentos adequados e inadequados registrados nas sessões de observação em sala de aula.

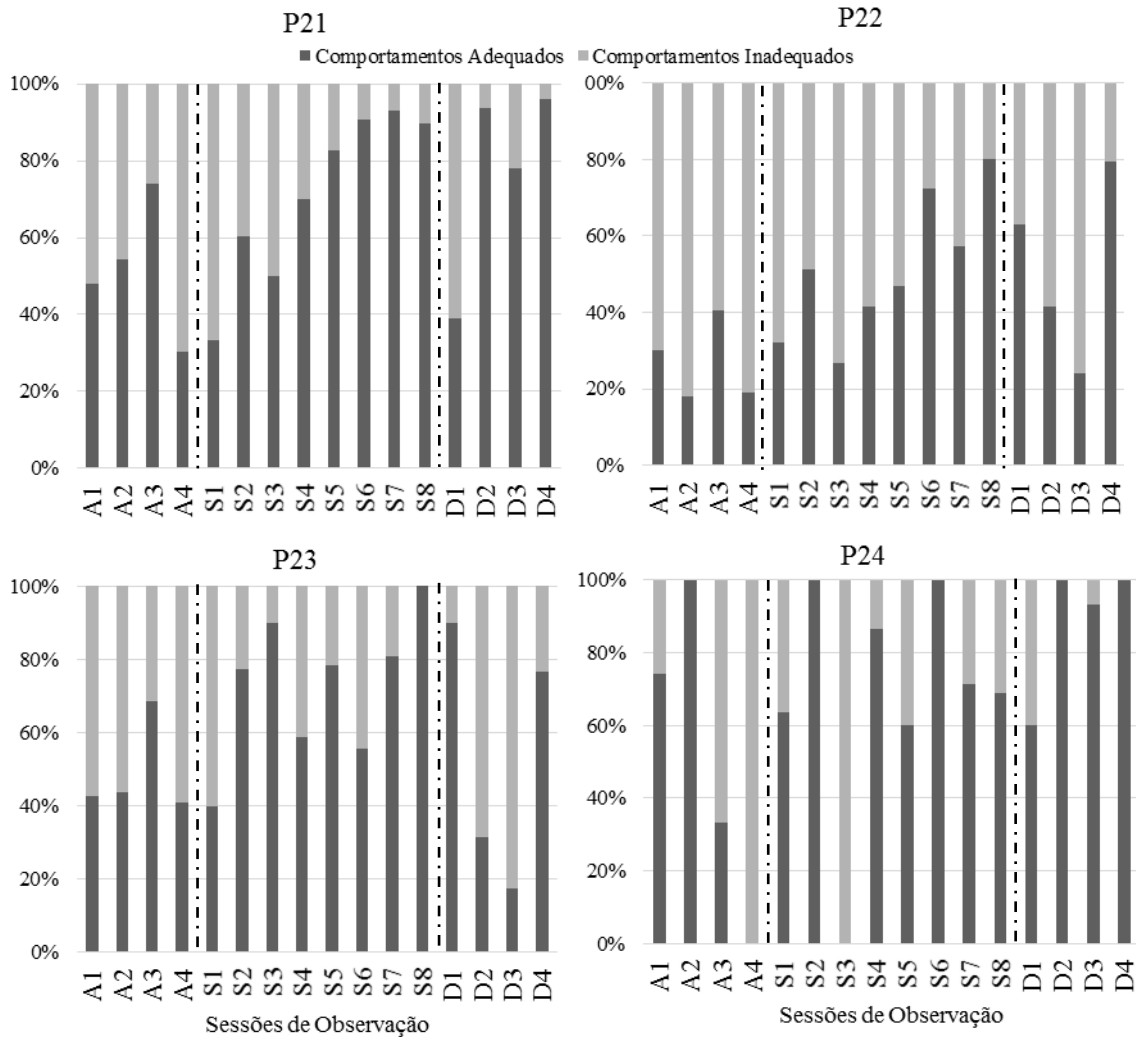


Figura 8. Porcentagens de comportamentos sociais acadêmicos adequados e inadequados registrados ao longo das sessões de observação dos participantes P21, P22, P23 e P24. Legenda: A – Sessões de Pré-Intervenção, S – Sessões de Intervenção e D – Sessões de Pós-Intervenção.

Nas sessões de Pré-intervenção, verifica-se que, com exceção do P22 (27% de comportamentos adequados e 73% de comportamentos inadequados), a porcentagem média de comportamentos adequados e inadequados foi parecida (aproximadamente 52% de comportamentos adequados e 48% de inadequados para o P21 e o P24 e 49% de adequados e 51% de inadequados para o P23). Após a introdução da intervenção houve um aumento na porcentagem de comportamentos adequados para todos os participantes (média de 71% para o

P21, 51% para o P22, 73% para o P23 e 69% para o P24). Com a retirada da intervenção houve diminuição da porcentagem média de comportamentos adequados para o P23 (54%) aumento para o P21 e P24 (77% e 88%) e manutenção do desempenho para o P22 (52%).

Entre os comportamentos que aumentaram em frequência para o P21 destacam-se: *Interagir socialmente com os colegas em momentos apropriados (IS)*, *Responder a perguntas em sala de aula (RP)*, *Expor sua própria opinião (EO)*, *Chamar a professora ou colega para falar a respeito das atividades da sala de aula ou de assuntos pertinentes (CP)* e *Realizar trabalho em grupo (TG)*. Por sua vez os comportamentos de *Desobedecer às regras e instruções orais propostas pela professora (NSR)*, de *Realizar outras atividades, que não envolvam interação social, que não àquela pedida pela professora (NR)*, de *Interagir socialmente com os colegas em momentos inapropriados (ISI)*, de *Permanecer em silêncio ou responder com falas que não dizem respeito à pergunta após questionamento direcionado à pessoa (RPI)* e de *Expor sua opinião em momento inapropriado (EOI)* diminuíram em frequência a partir das sessões de intervenção.

Para o P22, aumentaram em frequência os comportamentos de IS, de RP, de EO, de CP, de *Aguardar a vez para falar com a professora (AF)*, de *Realizar as atividades pedidas pela professora, em classe (RA)*, de *Fazer perguntas em sala de aula em momentos apropriados, que não dizem respeito a buscar aprovação ou pedir ajuda (FP)*. Os comportamentos de NR, de ISI, de EOI, e de *Chamar a professora ou colega para falar a respeito de assuntos não pertinentes à atividade e/ou à sala de aula (CPI)* diminuíram em frequência. Para o P23, aumentaram em frequência os comportamentos de SR, de AF, de RA, de IS e de EO; e diminuíram em frequência os comportamentos de ISI e de RPI. Para o P24, aumentaram em frequência os comportamentos de SR, e de IS apenas.

Em relação à usabilidade, encontraram-se resultados que corroboram os do Estudo 1. Verificou-se maior frequência de perguntas sobre o jogo nas três primeiras sessões e nenhuma

solicitação de ajuda. Também se verificou diminuição no tempo médio de partida ao longo das sessões, sendo que as quatro últimas foram mais rápidas (em média, 33 minutos) do que as quatro primeiras (em média, 43 minutos) e diminuição do número de instruções da pesquisadora. Os resultados de engajamento também apresentaram dados similares aos do Estudo 1. Verificou-se a ocorrência de comentários sobre enredo/história do jogo (em média 7 ocorrências por partida para cada jogador), bem como, houve maior frequência de comentários positivos (P21 e P22 apresentaram 10 comentários, o P23 8 e o P24 apresentou 4 comentários positivos durante todo o procedimento) do que negativos (P22 apresentou 3, P23 apresentou 2, P24 apresentou 1 e o P21 não apresentou comentários negativos). Os comentários negativos foram referentes à vontade de jogar com outras crianças. O P24 criticou o enredo do jogo, relatando a possibilidade de abordar outro tema (e.g., shopping).

Discussão

Os dados do Estudo 2 corroboram os do Estudo 1 no que se refere aos resultados obtidos por meio do inventário e respostas dadas às cartas de ensino e de teste nas primeiras e nas últimas sessões. Quanto ao inventário, três dos quatro participantes apresentaram melhora nos escores para, pelo menos, uma das subclasses analisadas. Em relação às respostas as cartas de ensino e teste, exceto por P23 nas Sessões 5, 6 e 7, todos os participantes tiveram melhora ou manutenção do desempenho. O desempenho do P23 pode ser justificado pelas verbalizações que indicavam querer terminar a partida rapidamente e pelas piadas no momento de responder às questões, o que pode ter interferido com seu desempenho.

No jogo *Space Ability*, respostas às perguntas das “Cartas da Missão-situação” condizentes com as esperadas pelo pesquisador eram reforçadas (pontos). O reforço dessas respostas pode ter produzido a modelagem do comportamento verbal referente aos comportamentos sociais acadêmicos produzindo mudanças nas respostas dadas nas situações de teste, para alguns participantes. Cabe assinalar que as cartas de “Sorte ou Azar” – cartas

que fornecem modelos de comportamentos sociais acadêmicos – davam aos participantes, o modelo de comportamento verbal adequado.

Diante de pesquisas que indicam que a modelagem do comportamento verbal pode produzir mudanças no comportamento não-verbal (Catania, Matthews & Schimoff, 1982; Dias & Hübner, 2003; Ferez, 2005; Faleiros & Hübner, 2007), o Estudo 2 buscou verificar se o jogo produz efeitos sobre os comportamentos sociais acadêmicos em sala de aula. Para tanto, realizou-se a observação do comportamento em sala de aula. Os dados obtidos mostraram aumento na frequência de comportamentos sociais acadêmicos adequados e diminuição na frequência de comportamentos sociais acadêmicos inadequados, corroborando dados das pesquisas supracitadas que investigaram a correspondência entre comportamento verbal e não-verbal. De acordo com Del Prette & Del Prette (2010) a avaliação do comportamento social como competente supõe a correspondência entre os comportamentos verbais e não-verbais (expressar o que pensa e o que sente).

A retirada do jogo produziu diminuição no número de comportamentos sociais acadêmicos adequados em sala de aula apenas para o P23. Pesquisas têm verificado que muitos dos comportamentos adquiridos em intervenções não se mantêm em ambiente natural por muito tempo, ou ficam restritos ao contexto de treinamento (Serpa, 2007). Nesse contexto se faz importante investigar meios de garantir a efetividade dos programas e tratamentos do ponto de vista da manutenção de resultados. De acordo com Serpa (2007), o reforço em ambiente natural para os comportamentos aprendidos são fundamentais para a sua manutenção em longo prazo. Percebe-se, portanto, a necessidade de atuar não apenas com o estudante, mas com os professores, a fim de que eles possam agir adequadamente diante dos comportamentos de seus alunos de maneira a fortalecê-los ou enfraquecê-los. Cabe lembrar que o jogo pretende desenvolver apenas um repertório básico inicial de comportamentos sociais acadêmicos e embora possa atuar como uma ferramenta para o ensino de

comportamentos sociais acadêmicos adequados, ele não pode garantir que os professores e responsáveis pelo aluno identifiquem e liberem consequências após emissão de comportamentos adequados nesse contexto. Para que isso ocorra é importante que a escola, na figura de seus agentes, esteja preparada para responder adequadamente aos comportamentos sociais apresentados pela criança.

Outro fator que pode ter contribuído para a mudança de comportamento dos participantes em contexto de sala de aula diz respeito ao uso de cartas que apresentam instruções com operantes verbais autoclíticos (cartas de “Sorte ou Azar” ou nas “Cartas da Missão-situação”), como por exemplo, “Receber elogio é bom, mas não agradecer é feio...” ou “Nossa, que grosseria!”. Pesquisas como a de Baptistussi (2010) sugerem que instruções com autoclíticos podem alterar outros comportamentos. É possível que os autoclíticos presentes nas cartas do jogo tenham alterado a função reforçadora do comportamento ao qual a instrução está relacionada, de forma a aumentar ou diminuir a sua ocorrência no contexto de sala de aula. Pesquisas poderiam ser conduzidas a fim de avaliar essa hipótese.

Ainda, é importante lembrar que os jogadores brincavam em dupla com a pesquisadora e, portanto, interagem entre si durante a partida. De acordo com Del Prette e Del Prette (2010), a exposição às contingências são decisivas para a aprendizagem e o aperfeiçoamento de comportamentos sociais, uma vez que jogar um jogo com mais jogadores é uma condição social e exige do jogador a emissão de comportamentos sociais. Durante o jogo, a observação das consequências do comportamento de um jogador pode aumentar ou diminuir a probabilidade do comportamento do outro em situações similares, ou seja, aprendizagem por imitação.

Embora o jogo faça uso de controle aversivo [não receber dicas (extinção) após resposta incorreta ou perda de moedas-estrela] não foram observados os "subprodutos indesejáveis" da punição (e.g., comportamento violento, respostas emocionais etc.) sugerindo

que no jogo *Space Ability* o uso de punição de baixa magnitude pode ter atuado como forma de construir tensão e com isso produzir maior envolvimento/engajamento do jogador com a tarefa. Embora o P23 tenha verbalizado querer terminar a partida rapidamente e ter feito piadas no momento de responder às questões, o fato de ele ter se queixado do enredo do jogo (preferia que o enredo fosse shopping) pode explicar seu comportamento mais do que necessariamente questões relativas a controle aversivo empregadas no jogo.

No que se refere à usabilidade e engajamento no jogo, apesar do P23 ter criticado o enredo, os dados dos demais participantes corroboram os do Estudo 1 indicando que a mecânica e o enredo escolhidos são apropriados para a idade dos participantes. Os dados sugerem que os participantes compreendem as regras do jogo, inclusive o P23, haja vista a diminuição do tempo de partida e do número de perguntas sobre o jogo no decorrer das sessões. Quanto ao engajamento, o maior número de comentários positivos que negativos, a ausência de pedidos para interromper o jogo etc. sugerem que o jogo foi divertido para os participantes. Contudo, as verbalizações de alguns participantes de que gostariam de jogar com outra criança e não com o pesquisador abre a possibilidade para novas investigações. Talvez o engajamento dos participantes pudesse ser ainda melhor se jogassem em dupla com outra criança.

Apesar dos resultados obtidos algumas limitações foram observadas. São elas: a presença da pesquisadora em sala de aula realizando as observações pode ter atuado como um Sd para apresentação de comportamentos adequados. Contudo, mesmo com a pesquisadora na sala, após a retirada da intervenção houve aumento na frequência de comportamentos considerados inadequados para o P23. Neste estudo, a pesquisadora atuou como mediadora. Outros estudos poderiam ter como mediador o professor. Isso possibilitaria avaliar se ter o professor como mediador contribui para a manutenção do comportamentos aprendidos após a retirada da intervenção. Por fim, outros estudos poderiam considerar a possibilidade de que a

concordância entre observadores fosse avaliada durante toda a intervenção e não apenas em algumas sessões como foi feito nesse estudo.

Referências

- Bandeira, M., Del Prette, Z. A. P., Del Prette, A., & Magalhães, T. (2009). Validação das escalas de habilidades sociais, Comportamentos problemáticos e competência acadêmica (SSRS-BR) no ensino fundamental. *Psicologia: Teoria e Pesquisa*, 25(2), 271-282. doi: 10.1590/S0102-37722009000200016.
- Baptistussi, M. C. (2010). *O efeito de variáveis verbais e não verbais sobre o comportamento de escolha de alimentos em crianças*. (Tese de Doutorado). Recuperado no Sistema de Publicação Eletrônica de Teses e Dissertações da UFSCAR. Acesso em: 31 de agosto de 2016.
- Benevides, R. R. & Souza, S. R. (2015). *Space Ability: Fazendo contato com aliens [Jogo de Tabuleiro Educativo]*.
- Bolsoni-Silva, A. T., & Carrara, K. (2010). Habilidades sociais e análise do comportamento: compatibilidades e dissensões conceitual-metodológicas. *Psicologia em Revista*, 16(2), 330-350. doi: 10.5752/P.1678-9563.2010v16n2p330.
- Catania, A. C; Matthews, B. A., & Schimoff, E. (1982). Instructed versus shaped human verbal behavior: Interactions with nonverbal responding. *Journal of the Experimental Analysis of Behavior*, 38, 233-248. doi: 10.1901/jeab.1982.38-233.
- Cia, F., & Costa, C. S. L. (2012). Desempenho acadêmico nas séries do ensino fundamental: Relação com o desenvolvimento social. *Psicologia Argumento*, 30(68), 109-118. doi: 10.7213/psicol.argum.5889.
- Clipping Nacional de Educação (2015). Valor Econômico. Recuperado em 01 de Maio de 2015, de <http://www.fenep.org.br/wp-content/uploads/2015/02/Clipping-FENEP->

05.02.pdf.

- Del Prette, Z. A. P., & Del Prette, A. (2001). *Psicologia das relações interpessoais: vivências para o trabalho em grupo*. Petrópolis: Vozes.
- Del Prette, Z. A. P., & Del Prette, A. (2005). *Psicologia das Habilidades Sociais na Infância: teoria e prática*. Petrópolis: Vozes.
- Del Prette, Z. A. P., & Del Prette, A. (2009). *Psicologia das Habilidades Sociais: diversidade teórica e suas implicações*. Petrópolis: Vozes.
- Del Prette, Z. A. P., & Del Prette, A. (2010). Habilidades sociais e análise do comportamento: Proximidade histórica e atualidades. *Revista Perspectivas*, 1(2), 104-115. Recuperado em http://porteiros.r.unipampa.edu.br/portais/cap/files/2013/12/TREINAM-HABLDD-SOCIAIS-104-115_RP_2010_01_02.pdf.
- Del Prette, Z. A. P., & Del Prette, A. (2005). *Psicologia das Habilidades Sociais na Infância: teoria e prática*. Petrópolis: Vozes.
- Del Prette, Z. A. P., & Del Prette, A. (2009). *Psicologia das Habilidades Sociais: diversidade teórica e suas implicações*. Petrópolis: Vozes.
- Dias, F. C., & Hübner, M. M. C. (2003). Comportamento verbal e não verbal: Efeitos do reforçamento de tactos com autoclíticos referentes ao ler sobre o tempo dispendido com leitura. In H. M. Sadi & N. M. S. de Castro (Orgs.), *Ciência do comportamento: conhecer e avançar* (pp. 163-173). Santo André: ESETec.
- Faleiros, T. C., & Hübner, M. M. C. (2007). Efeito do reforçamento diferencial de resposta verbal referente à leitura sobre a duração da resposta de ler. *Revista Brasileira de Terapia Comportamental e Cognitiva*, 9(2), 307-316. Recuperado em: <http://pepsic.bvsalud.org/pdf/rbtcc/v9n2/v9n2a12.pdf>.
- Feitosa, F. B., Del Prette, Z. A. P., Del Prette, A., & Loureiro, S. R. (2011). Explorando relações entre o comportamento social e o desempenho acadêmico em crianças.

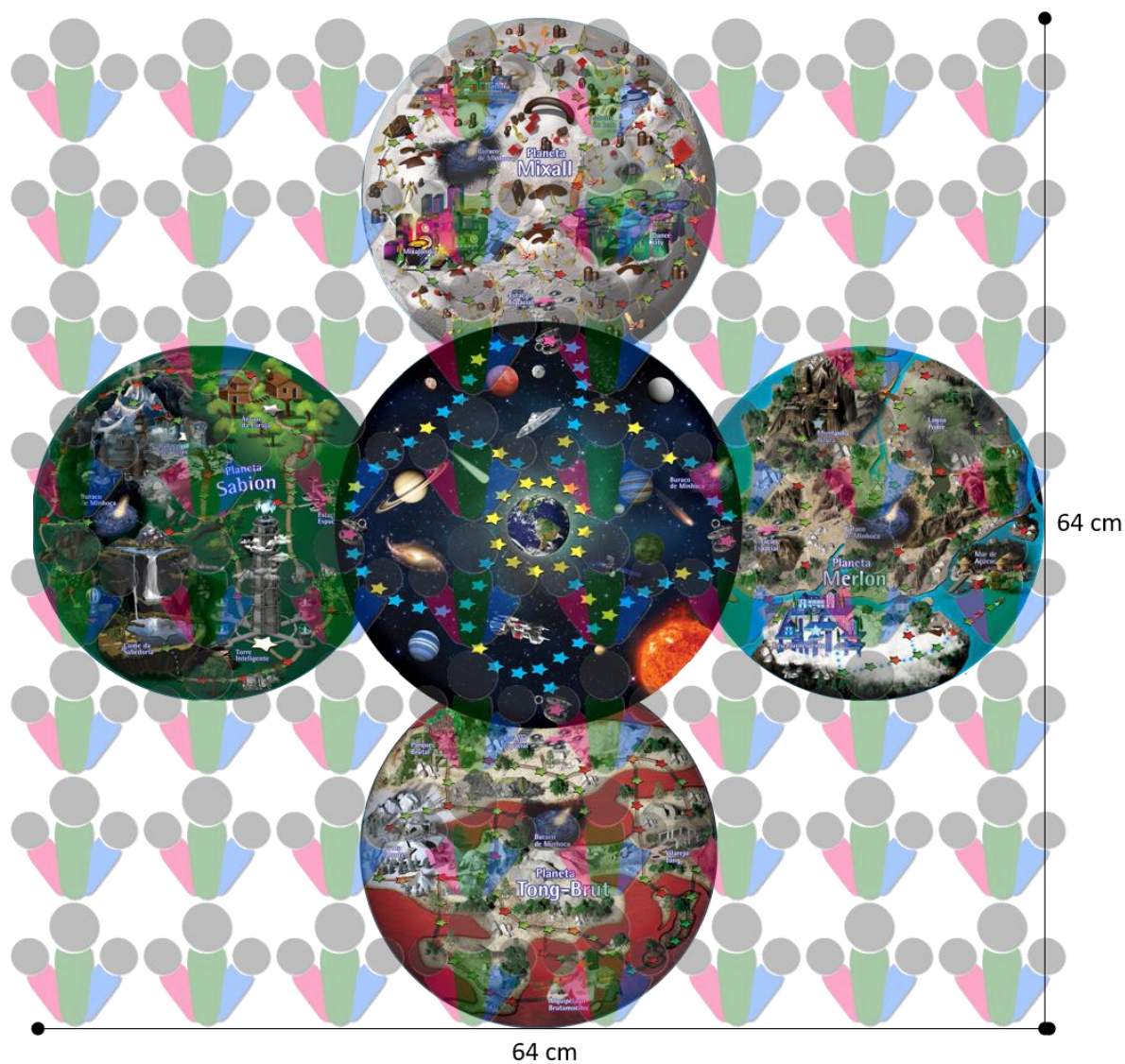
- Estudos e Pesquisas em Psicologia*, 11(2), 442-455. doi: 10.12957/epp.2011.8383.
- Gresham, F. M. & Elliott, S. N. (2016). *Inventário de Habilidades Sociais, Problemas de Comportamento e Competência Acadêmica para Crianças: SSRS Manual de aplicação, Apuração e Interpretação* [Del Prette, Z. A. P., Freitas, L. C., Bandeira, M. & Del Prette, A. - Autores da adaptação e padronização brasileira]. São Paulo: Pearson.
- Koster, R. (2005). *Theory of Fun for Game Design*. Cambridge: O'Reilly Media.
- Molina, R. C. M. (2003). *Habilidades sociais e dificuldades de aprendizagem: Uma análise funcional*. (Dissertação de Mestrado). Recuperado no Sistema de Publicação Eletrônica de Teses e Dissertações da UFSCAR. Acesso em: 08 de junho de 2015.
- Molina, R. C. M., & Del Prette, Z. A. P. (2006). Funcionalidade da relação entre habilidades sociais e dificuldades de aprendizagem. *Psico-USF*, 11(1), 53-63. doi: 10.1590/S1413-82712006000100007.
- Piper, A. M., O'Brien, E., Morris, M. R., & Winograd, T. (2006). SIDES: a cooperative tabletop computer game for social skills development. *Proceedings of the 2006 20th anniversary conference on Computer supported cooperative work*, Banff, Alberta, Canada. doi: 10.1145/1180875.1180877.
- Pivec, M., & Dziabenko, O. (2004). Game-Based Learning in Universities and Lifelong Learning: "UniGame: Social Skills and Knowledge Training" Game Concept. *Journal of Universal Computer Science*, 10(1), 14-26. doi: 10.3217/jucs-010-01-0014.
- Plummer, D. M. (2008). *Social Skills Games For Children*. London: Jessica Kingsley Publishers.

- Pourre, F., Aubert, E., Andanson, J., & Raynaud, J.-P. (2012). The SociaBillyQuizz game: A mediation for social skills training children and adolescents. *Neuropsychiatrie de l'enfance et de l'adolescence*, *60*, 155–159. doi: 10.1016/j.neurenf.2012.02.001.
- Schell, J. (2008). *The Art of Game Design: A book of lenses*. Kentucky: Taylor & Francis.
- Serpa, F. A. G. (2007). *Aquisição, generalização e manutenção de comportamentos sociais em meninos, considerando diferentes repertórios empáticos no passado*. (Tese de Doutorado. Recuperado no Sistema de Publicação Eletrônica de Teses e Dissertações da USP. Acesso em: 37 de setembro de 2016.
- Tan, J. L., Goh, D. H., Ang, R. P., & Huan, V. S. (2013). Participatory evaluation of an educational game for social skills acquisition. *Computers & Education*, *64*, 70-80. doi: 10.1016/j.compedu.2013.01.006.
- Tourinho, E. Z. (2003). A produção de conhecimento em Psicologia: A Análise do Comportamento. *Psicologia, Ciência e Profissão*, *23*(2), 30-41. doi: 10.1590/s1414-98932003000200006.
- Zazula, R., Sartor, M. S., Dias, N. G., & Gon, M. C. C. (2014). Uso de medidas diretas e indiretas para avaliação de problemas de comportamento em crianças com dermatite atópica. Em Haydu, V. B. et al. (Orgs). *Psicologia e análise do comportamento: conceituações e aplicações à educação, organização, saúde e clínica*, pp. 267-286. Londrina: UEL.

APÊNDICES

APÊNDICE A

Representação do tabuleiro do jogo “Space Ability: fazendo contato com Aliens”



APÊNDICE B

Representação de cada tipo de carta e item do jogo “Space Ability: fazendo contato com Aliens”

- Peão



- Dado



- Moeda-estrela



- Itens da Missão 3A e 3B



- Carta “Bem-vindos”



- Carta de “Evento”



Evento

Não esperava que Piratas Espaciais fossem se arriscar nessa área. Cuidado, eles adoram estrelas!

Rolem o dado.

A equipe perde o número de estrelas correspondente ao sorteado no dado.

- Carta “Relatório de Observação”



Relatório de Observação

O Planeta Merlon possui muitas regras e quem as desobedece vai para a cadeia. Por isso, sempre sejam muito educados; afinal, vocês não querem apodrecer na cadeia.

Os Merlons são tão preocupados com as regras que não conseguem falar de outra maneira; eles só falam dando ordens para todo mundo.

Recebam mais dicas sobre como agir ao passear pelo planeta (★).

As regiões de Merlon são:
Céu Fluorescente,
Lagoa Podre,
Mar de Açúcar
e Montanha Negra.

Escolham a carta de Descrição da Missão 2A ou 2B, mas antes de lê-la respondam a 5 perguntas para testarmos suas habilidades.

- Carta “Descrição da Missão”



Descrição da missão 2B



Descrição da missão 2B

Olá, Astronautas!

Parece que os alienígenas não param de perder coisas. Essa semana encontramos uma cápsula em nossa estação. Dentro dela havia um cachorro alienígena.

Junto com ele estava uma bolinha vermelha feita com o material mais duro que já encontramos, mas não sabemos identificar de qual região do planeta Merlon é. Além disso, ele tem uma coleira com símbolos esquisitos.

Missão

Descobrir a região do planeta Merlon onde o cachorro alienígena mora e ir até lá. Vocês podem encontrar dicas para resolver a missão ao percorrer o planeta (★).

Vocês querem muito agradecer ao presidente de Merlon por permitir que vocês visitassem o planeta. Porém o presidente está lendo o livro das leis merlonianas. O que vocês fazem?

Enquanto dirigem a nave, um astronauta da Terra pede uma carona para a Terra agora. O que vocês fazem?

Vocês querem tirar uma foto com alguns alienígenas para levar para a Terra. Alguns alienígenas estão perto de vocês e vocês decidem perguntar. Como vocês perguntam?

Quando vocês estão numa festa, uma criança alienígena se aproxima e pergunta quando vocês vão retornar ao planeta Merlon. O que vocês respondem?

Vocês estão dirigindo a nave, quando um policial pede para vocês pararem e os informa que estão andando na contramão. O que vocês fazem?



- Carta “Sorte ou Azar”



- “Carta da Missão-dica”



- “Carta da Missão-situação” de ensino



Carta da missão 2B




Carta da missão 2B

Vocês encontram o famoso veterinário de Sabion. Vocês perguntam a ele se ele reconhece aquele tipo de cachorro, mas ele está fazendo uma cirurgia e pede que vocês façam silêncio e perguntem depois que ele termine sua tarefa. O que vocês fazem?

- Insistem para que ele responda.
- Ficam aborrecidos e não perguntam mais.
- Fazem silêncio e após o término da cirurgia perguntam novamente.

Carta da missão 2B

- Insistem para que ele responda.
R: Ele entendeu a situação, mas ficou magoado por vocês não atenderem ao pedido dele. Respondeu apenas que não gostava de cachorros.
- Ficam aborrecidos e não perguntam mais.
R: Que pena, ele poderia nos ajudar bastante. A equipe perde uma estrela.
- Fazem silêncio e após o término da cirurgia perguntam novamente.
R: Muito bem, vocês explicaram tudo que estava acontecendo, o famoso veterinário de Sabion entendeu o seu pedido e disse que não há animais como este na Montanha Negra.

Após ler a consequência, rolem o dado novamente!



- “Carta da Missão-situação” de teste

Planeta Mixall
o inboca

Carta da missão 4A

SPACE ABILITY

Carta da missão 4A

Em Tortura, vocês estão andando pela cidade enquanto comem a maravilhosa torta de lá. Vocês estão tão concentrados no sabor da torta que não viram um tronco. Todos tropeçam e caem, derrubando todos os itens espaciais da bolsa. Uma alienígena que estava passando ajudou vocês a recolherem os itens. Quando todos os itens são recolhidos, o que vocês dizem à alienígena?

Carta da missão 4A

Vocês descobriram que em Tortura não há alienígenas com apenas um olho.

SPACE ABILITY

Após ler a consequência, rolem o dado novamente!

- “Carta Bônus”

Carta da missão 4B

Parabéns, astronautas!

Vocês testaram todas suas habilidades.

A equipe ganha 5 estrelas!

A partir de agora, quando caírem em casas verdes, retirem cartas de Sorte ou Azar.

- Carta “Resposta”

Resposta da missão 2B

Céu Fluorescente

Parabéns, equipe! Vocês encontraram a região onde os donos do cachorro alienígena moram. Agora ele ficará mais feliz ao dormir em sua casinha e roer seu osso.

Agora respondam a 5 questões de Teste para conseguirem voltar à Terra. Após respondê-las, vocês podem ser teletransportados pelo Buraco de Minhoca ou continuar no planeta para ganhar mais estrelas.

Vocês querem muito agradecer ao presidente de Merlon por permitir que vocês visitassem o planeta. Porém o presidente está lendo o livro das leis merlonianas. O que vocês fazem?

Enquanto dirigem a nave, um astronauta da Terra pede uma carona para a Terra agora. O que vocês fazem?

Vocês querem tirar uma foto com alguns alienígenas para levar para a Terra. Alguns alienígenas estão perto de vocês e vocês decidem perguntar. Como vocês perguntam?

Quando vocês estão numa festa, uma criança alienígena se aproxima e pergunta quando vocês vão retornar ao planeta Merlon. O que vocês respondem?

Vocês estão dirigindo a nave, quando um policial pede para vocês pararem e os informa que estão andando na contramão. O que vocês fazem?

- Carta “Honra ao Mérito”



APÊNDICE C

Conteúdo das cartas da missão 2B do jogo “*Space Ability*: fazendo contato com Aliens”

Nº	Tipo da Carta	Comportamentos- objetivo	Descrição
1	Bem-Vindos!		<p>Astronautas, bem-vindos à Estação Espacial Amigos dos Alienígenas. Aqui vocês vão testar todas suas habilidades especiais. Terão de lidar com alienígenas de todos os tipos e cumprir missões malucas.</p> <p>Para conseguirem ganhar o prêmio de Honra ao Mérito, vocês terão de cumprir uma missão e voltar para a Terra com mais estrelas do que quando decolaram. Mas cuidado com as armadilhas no caminho (☄), elas podem fazer vocês perderem estrelas.</p> <p>Role o dado e vá para uma Estação Espacial para receber sua missão.</p>
2	Evento		<p>Mayday! A nave está sendo sugada pelo buraco negro! Está muito próximo!!!!</p> <p>Meu deus! Vocês foram engolidos pelo buraco negro. Cada jogador perde uma estrela.</p>
3	Evento		<p>Aqui está um calor terrível! Vocês não deveriam se aproximar tanto do sol, ainda mais na época de erupções solares.</p> <p>Rolem o dado. O jogador que tirar o menor número perde uma estrela.</p>
4	Evento		<p>Os cometas são partes de planetas que se soltaram durante sua formação. São bolas de gelo que vagam pelo espaço durante muitos e muitos anos.</p> <p>Rolem o dado. A equipe ganha o número de estrelas correspondente ao sorteado no dado. Dividam as estrelas entre si.</p>
5	Evento		<p>Chuva de meteoritos! É melhor saírem logo daí! Os meteoritos são compostos de partes de planetas gasosos e são muito quentes!</p> <p>Muitos meteoritos acertaram a nave! O jogador que rodou o dado pela última vez perde uma estrela.</p>
6	Evento		<p>Não esperava que Piratas Espaciais fossem se arriscar nessa área. Cuidado, eles adoram estrelas!</p> <p>Rolem o dado. A equipe perde o número de estrelas correspondente ao sorteado no dado.</p>
7	Evento		<p>Eclipse Solar! Dá-se quando a Lua entra na frente do sol! Agora, como tudo está escuro, vocês não estão conseguindo enxergar para pilotar.</p> <p>Vocês bateram a nave. Todos os jogadores perdem uma estrela.</p>
8	Evento		<p>Lar doce lar! A Terra é tão bonita! Mas, espera aí! O que está acontecendo? O tempo não está bom para aterrissarem aí!</p> <p>Rolem o dado! Se tirarem:</p> <p>1 ou 2: Vocês insistiram em aterrissar e a nave quebrou. Voltem à Terra para concertá-la.</p> <p>3 ou 4: A tempestade não fez estragos na nave. Mas percam uma estrela cada um por fazerem algo tão perigoso.</p>
9	Evento		<p>A Lua é um satélite natural. A Lua da Terra é o quinto maior satélite em sua categoria. Vocês precisam chegar à Terra, mas precisam passar pela Lua.</p> <p>Voltem 4 casas.</p>
10	Evento		<p>Na Terra, a gravidade nos mantém presos ao chão. Mas no espaço a gravidade é zero.</p> <p>Vocês esqueceram de prender bem os objetos na nave, agora todos estão voando pela nave. Voltem 1 casa para organizar a nave.</p>
11	Evento		<p>O satélite artificial é utilizado para muitas funções, sendo a comunicação a principal delas.</p> <p>Vocês se aproximaram muito de um satélite e ele está causando interferências. Cada jogador perde uma estrela.</p>

Continua

(continuação)

Nº	Tipo da Carta	Comportamentos-objetivo	Descrição
12	Evento		Com o acúmulo de detritos espaciais e objetos perdidos, formou-se o lixo espacial. Ajudem os habitantes da Terra e retirem um pouco do lixo espacial. Cada jogador ganha uma estrela.
13	Evento		Oxigênio é muito importante para todo ser humano. Vocês sabiam que, na mala de todo astronauta, há um tanque de oxigênio para que ele possa respirar fora da nave? Vocês esqueceram o tanque de oxigênio, cada jogador perde uma estrela.
14	Evento		Nossa, vocês estão viajando bem rápido, hein? O piloto está realmente animado. O jogador que rodou o dado por último ganha uma estrela.
15	Evento		Parece que o piloto está com medo de acelerar a nave. Assim vocês vão demorar para chegar ao destino. O jogador que rodou o dado por último perde duas estrelas.
16	Evento		Acho que estou ouvindo barrigas roncando! É hora do almoço! Mas espera aí! Parece que a geladeira está vazia. Voltem à Terra para pegar mais alimentos!
17	Evento		Meu deus! Asteroides grandes à frente! A nave bateu em um asteroide! O jogador que tirar o maior número no dado perde uma estrela.
18	Evento		Que bagunça está nesta nave, os tripulantes não fazem o que precisam, e os objetos principais, como mapa e roupa de astronauta, estão todos perdidos! Todos os jogadores perdem uma estrela por não manterem a nave organizada!
19	Evento		Vocês acham que podem sobreviver sem água? Como vocês esqueceram de abastecerem-se de água? Voltem à Terra para abastecerem-se de água!
21	Relatório de Observação (Merlon)		O Planeta Merlon possui muitas regras e quem as desobedece vai para a cadeia. Por isso, sempre sejam muito educados; afinal, vocês não querem apodrecer na cadeia. Os Merlons são tão preocupados com as regras que não conseguem falar de outra maneira; eles só falam dando ordens para todo mundo. Recebam mais dicas sobre como agir ao passear pelo planeta (🌟). As regiões de Merlon são: Céu Fluorescente, Lagoa Podre, Mar de Açúcar e Montanha Negra. Escolham a carta de Descrição da Missão 2A ou 2B, mas antes de lê-la respondam a 5 perguntas para testarmos suas habilidades.
41	Sorte ou Azar (Merlon)	Aguardar a vez para falar ou interromper com educação	Às vezes estamos muito ansiosos para contar algo ou com muita pressa para perguntar alguma coisa, não é mesmo? Mas não podemos falar com os alienígenas enquanto eles estiverem ocupados. Temos de esperar o momento certo. Você esperou os alienígenas pararem de conversar para fazer suas perguntas. Parabéns! A equipe ganha uma estrela.
42	Sorte ou Azar (Merlon)	Aguardar a vez para falar ou interromper com educação	Quando precisamos falar com urgência com um alienígena ou uma pessoa e ele está ocupado com uma tarefa importante, podemos falar “Com licença, eu poderia falar com você rapidinho, é importante!” Vocês foram muito educados e falaram a palavra de ouro “Com licença”. Muito bem, a equipe ganha uma estrela.
43	Sorte ou Azar (Merlon)	Aguardar a vez para falar ou interromper com educação	É importante sempre esperar a hora certa para falar. Isso ocorre, por exemplo, quando a pessoa não está ocupada com algo importante ou não está falando com outro alienígena. Vocês interromperam a leitura de um alienígena, mesmo após ele ter pedido para vocês esperarem o término de sua leitura. A equipe perde uma estrela.

Continua

(continuação)

Nº	Tipo da Carta	Comportamentos-objetivo	Descrição
44	Sorte ou Azar (Merlon)	Aguardar a vez para falar ou interromper com educação	Quando falamos ao mesmo tempo, a conversa vira uma bagunça! Por isso, no planeta Merlon só uma pessoa de cada vez pode falar em uma conversa. Vocês falaram ao mesmo tempo que um alienígena na hora de fazer uma pergunta. A equipe perde uma estrela.
45	Sorte ou Azar (Merlon)	Fazer perguntas	Normalmente, nós fazemos perguntas quando queremos saber algo que não sabemos, quando temos alguma dúvida ou quando estamos curiosos. Vocês fizeram uma pergunta para um alienígena. A equipe ganha uma estrela.
46	Sorte ou Azar (Merlon)	Fazer perguntas	Às vezes queremos fazer uma pergunta importante, mas não sabemos quem poderia responder. Temos sempre de pensar quem poderia saber responder a nossa pergunta. Vocês fizeram uma pergunta sobre matemática para um bebê alienígena e ele não sabia responder. A equipe perde uma estrela.
47	Sorte ou Azar (Merlon)	Fazer perguntas	Muitas vezes acontece de fazermos uma pergunta e não entendermos a resposta. Aqui na nossa organização espacial temos um lema: “Não entendeu? Fale que não entendeu e pergunte de novo!”. Um alienígena respondeu a sua pergunta de um jeito muito maluco, vocês não entenderam, mas pediram para ele explicar de novo. A equipe ganha uma estrela.
48	Sorte ou Azar (Merlon)	Fazer perguntas	Quando vamos fazer uma pergunta, podemos ter dificuldades. Ainda mais quando vamos falar com alienígenas. Para fazer uma boa pergunta podemos pensar: “O que eu preciso saber?”. Vocês fizeram uma pergunta para um alienígena sem pensar direito sobre ela e o alienígena não entendeu nada. A equipe perde uma estrela.
49	Sorte ou Azar (Merlon)	Fazer perguntas	Ter vergonha ou ficar tímido para fazer perguntas é muito normal! Quando isso acontece, podemos começar perguntando para as pessoas das quais mais gostamos e com quem nos sentimos mais seguros. Aos poucos vamos conseguir falar até com os alienígenas mais bravos desse universo. Vocês conseguiram fazer uma pergunta para um alienígena bem irritado. Muito bem, a equipe ganha uma estrela.
50	Sorte ou Azar (Merlon)	Responder a perguntas	Responder a perguntas pode parecer fácil, mas é importante que a gente saiba ajudar a pessoa que está perguntando, para não falarmos “abobrinha”. Um alienígena perguntou a distância do planeta Merlon da Terra, vocês não sabiam e inventaram um número. A equipe perde uma estrela.
51	Sorte ou Azar (Merlon)	Responder a perguntas	Alguém já fez uma pergunta e você não sabia a resposta? Isso é normal! Nós não sabemos tudo sobre o universo. Quando não sabemos o que responder, podemos dizer: “Eu não sei”. Um alienígena perguntou a distância do planeta Merlon da Terra, vocês não sabiam e disseram “Eu não sei”. A equipe ganha uma estrela.
52	Sorte ou Azar (Merlon)	Responder a perguntas	É muito importante verificar se o alienígena entendeu a nossa resposta quando respondermos a uma pergunta. Podemos falar: “Você entendeu o que eu disse?” ou “Gostaria que eu explicasse de novo?”. Vocês responderam a uma pergunta, mas o alienígena não entendeu e vocês esqueceram de verificar se ele entendeu. A equipe perde uma estrela.
53	Sorte ou Azar (Merlon)	Seguir regras do local	As regras nos informam sobre como devemos nos comportar em determinado lugar. Em todos os planetas e lugares existem regras, e regras são diferentes em cada lugar. Por isso não esqueçam de perguntar sobre as regras de cada planeta. Vocês desconheciam a regra que não permitia dirigir uma nave espacial em cima de um parque infantil e a quebraram. A equipe perde uma estrela.

Continua

(continuação)

Nº	Tipo da Carta	Comportamentos-objetivo	Descrição
54	Sorte ou Azar (Merlon)	Seguir regras do local	Às vezes as regras são “chatas”, mas elas existem para nos ajudar, por isso é prudente obedecê-las. Vocês desobedeceram à regra “Não comer em cima do sofá” e acabaram sujando o sofá de bolo e sorvete. A equipe perde uma estrela.
55	Sorte ou Azar (Merlon)	Seguir regras do local	Quando não seguimos uma regra, coisas ruins podem acontecer. Aqui no planeta Merlon, as pessoas que não obedecem às regras vão para a cadeia. Em outros planetas, às vezes, podemos levar broncas ou até mesmo sermos colocados de castigo. Vocês obedeceram às regras do planeta Merlon. Muito bem, vocês não foram para a cadeia. A equipe ganha uma estrela.
56	Sorte ou Azar (Merlon)	Seguir instruções orais de pessoas importantes	Algumas pessoas têm a permissão de nos dar ordens. No planeta Merlon, os pais, os policiais e os professores podem nos dizer o que fazer. Vocês obedeceram ao pedido da professora merloniana. A equipe ganha uma estrela.
57	Sorte ou Azar (Merlon)	Atender pedidos	Quando um alienígena nos faz um pedido, antes de o atender, precisamos saber se podemos ou queremos executar a tarefa pedida. Um alienígena pediu que vocês fossem a uma loja comprar um bife de papagato. Porém vocês estavam ocupados e não podiam ir. Vocês disseram “Desculpe-nos, não podemos ir comprar nesse momento, estamos fazendo algo muito importante”. A equipe ganha uma estrela.
143	Descrição da Missão 2B		Olá, Astronautas! Parece que os alienígenas não param de perder coisas. Essa semana encontramos uma cápsula em nossa estação. Dentro dela havia um cachorro alienígena. Junto com ele estava uma bolinha vermelha feita com o material mais duro que já encontramos, mas não sabemos identificar de qual região do planeta Merlon é. Além disso, ele tem uma coleira com símbolos esquisitos. Missão: Descobrir a região do planeta Merlon onde o cachorro alienígena mora e ir até lá. Vocês podem encontrar dicas para resolver a missão ao percorrer o planeta (🗺).
		Aguardar a vez para falar ou interromper com educação	Vocês querem muito agradecer ao presidente de Merlon por permitir que vocês visitassem o planeta. Porém o presidente está lendo o livro das leis merlonianas. O que vocês fazem?
		Atender pedidos	Enquanto dirigem a nave, um astronauta da Terra pede uma carona para a Terra agora. O que vocês fazem?
		Fazer perguntas	Vocês querem tirar uma foto com alguns alienígenas para levar para a Terra. Alguns alienígenas estão perto de vocês e vocês decidem perguntar. Como vocês perguntam?
		Responder a perguntas	Quando vocês estão numa festa, uma criança alienígena se aproxima e pergunta quando vocês vão retornar ao planeta Merlon. O que vocês respondem?
		Seguir instruções orais de pessoas importantes	Vocês estão dirigindo a nave, quando um policial pede para vocês pararem e os informa que estão andando na contramão. O que vocês fazem?

Continua

(continuação)

Nº	Tipo da Carta	Comportamentos-objetivo	Descrição
144	Resposta Missão 2B Céu Fluorescente		Parabéns, equipe! Vocês encontraram a região onde os donos do cachorro alienígena moram. Agora ele ficará mais feliz ao dormir em sua casinha e roer seu osso. Agora respondam a 5 questões de Teste para conseguirem voltar à Terra. Após respondê-las, vocês podem ser teletransportados pelo Buraco de Minhoca (🌀) ou continuar no planeta para ganhar mais estrelas.
		Aguardar a vez para falar ou interromper com educação	Vocês querem muito agradecer ao presidente de Merlon por permitir que vocês visitassem o planeta. Porém o presidente está lendo o livro das leis merlonianas. O que vocês fazem?
		Atender pedidos	Enquanto dirigem a nave, um astronauta da Terra pede uma carona para a Terra agora. O que vocês fazem?
		Fazer perguntas	Vocês querem tirar uma foto com alguns alienígenas para levar para a Terra. Alguns alienígenas estão perto de vocês e vocês decidem perguntar. Como vocês perguntam?
		Responder a perguntas	Quando vocês estão numa festa, uma criança alienígena se aproxima e pergunta quando vocês vão retornar ao planeta Merlon. O que vocês respondem?
		Seguir instruções orais de pessoas importantes	Vocês estão dirigindo a nave, quando um policial pede para vocês pararem e os informa que estão andando na contramão. O que vocês fazem?
145	Resposta Missão 2B Lagoa Podre		Acho que vocês se enganaram, os donos do cachorro não moram nessa região. Continuem percorrendo o planeta até encontrar novas dicas. A equipe perde 5 estrelas.
146	Resposta Missão 2B Mar de Açúcar		Acho que vocês se enganaram, os donos do cachorro não moram nessa região. Continuem percorrendo o planeta até encontrar novas dicas. A equipe perde 5 estrelas.
147	Resposta Missão 2B Montanha Negra		Acho que vocês se enganaram, os donos do cachorro não moram nessa região. Continuem percorrendo o planeta até encontrar novas dicas. A equipe perde 5 estrelas.
148	Carta da Missão 2B Carta-situação	Aguardar a vez para falar ou interromper com educação	Vocês precisam saber se os alienígenas da Lagoa Podre conhecem o cachorro alienígena. Vocês entram na Merlonete, porém todos estão conversando. O que vocês fazem? a) Esperam uma das pessoas parar de conversar e perguntam: “Por favor, você conhece este cachorro?” b) Vão até o centro da lanchonete e gritam: “Por favor, vocês conhecem este cachorro?” c) Fala para dois alienígenas que estão conversando: “Com licença, desculpem interromper, mas vocês conhecem esse cachorro?” Consequência: a) Por causa da sua boa educação eles responderam, “Na Lagoa Podre, nossos cachorros gostam muito de nadar, por isso eles têm até guelras”. A equipe ganha uma estrela. b) Como em Merlon é proibido gritar, um policial prendeu vocês. Rolem o dado até tirarem um para serem libertados. c) Por causa da sua boa educação eles responderam, “Na Lagoa Podre, nossos cachorros gostam muito de nadar, por isso eles têm até guelras”. A equipe ganha uma estrela.

Continua

(continuação)

Nº	Tipo da Carta	Comportamentos-objetivo	Descrição
149	Carta da Missão 2B Carta-situação	Aguardar a vez para falar ou interromper com educação	<p>Na Biblioteca Intergaláctica de Merlon, vocês encontram muitos alienígenas que podem saber sobre o cachorro, porém todos estão lendo. O que vocês fazem?</p> <p>a) Interrompem os alienígenas com um grito: “Vocês conhecem este cachorro?”.</p> <p>b) Interrompem os alienígenas dizendo: “Com licença, desculpem interromper, mas vocês conhecem esse cachorro?”</p> <p>c) Vão procurar um alienígena que não está ocupado.</p> <p>Consequência:</p> <p>a) Os alienígenas ficaram muito bravos pela interrupção sem as palavras de ouro "Com licença" e chamaram os policiais que os congelaram com uma arma de plasma. A equipe perde duas estrelas.</p> <p>b) Muito bem! A alienígena ficou feliz em poder ajudar e disse “Na Montanha Negra e no Céu Fluorescente é lei utilizar plaquinhas com os nomes dos cachorros”. A equipe ganha uma estrela.</p> <p>c) Ah, que pena! Vocês poderiam ter interrompido a conversa utilizando a palavra de ouro “Com licença!” ou esperar alguém terminar de ler e perguntar. Mas pelo menos vocês não os deixaram irritados.</p>
150	Carta da Missão 2B Carta-situação	Fazer perguntas	<p>Um alienígena disse que iria ajudá-los se seguissem uma ordem: “Comprem a bola redonda e saborosa, com gosto de kiwi, mas cheiro de porco, façam isso que eu falo no ouvido”. Vocês não entenderam nada do que ele disse. O que vocês fazem?</p> <p>a) Vão a um SuperMerlon ver se conseguem encontrar o que ele pediu.</p> <p>b) Falam: “Desculpe, mas nós não entendemos o que você disse, você pode repetir”.</p> <p>c) Vão embora pensando que ele era um alienígena maluco.</p> <p>Consequência:</p> <p>a) Vocês não encontraram o produto no supermercado. A equipe perde uma estrela.</p> <p>b) Muito bem, os alienígenas de Merlon às vezes falam coisas esquisitas. O alienígena repetiu o pedido “Comprem um sorvete de Kiwi perto do chiqueiro (de porcos) que eu conto um segredo”. Vocês compraram e ele contou que os cachorros da Montanha Negra adoram cavar e são todos pretos.</p> <p>c) Nossa, que grosseria com o alienígena! A equipe perde uma estrela.</p>
151	Carta da Missão 2B Carta-situação	Fazer perguntas	<p>Vocês encontram um treinador de cachorros no Parque Mar Açucarado. Ele está rodeado de cachorros. Mas vocês precisam saber se existem cachorros azuis e com asas no Mar de Açúcar. Como vocês perguntam?</p> <p>a) “Por favor, será que você sabe se existem cachorros azuis e com asas por aqui?”</p> <p>b) “Esses cachorros comem muito?”</p> <p>c) “Responda-nos logo, será que você sabe se existem cachorros azuis e com asas por aqui?”</p> <p>Consequência:</p> <p>a) Muito bem! O treinador entendeu o seu pedido e disse “Sim, mas aqui em Mar de Açúcar existem todos os tipos de cachorros, por isso utilizam na coleira uma plaquinha com o símbolo do que eles fazem, por exemplo, voar, cavar, nadar...”</p> <p>b) O treinador não entendeu o que vocês queriam, levantou e foi embora. A equipe perde uma estrela.</p> <p>c) Ele entendeu o pedido, mas ficou magoado por vocês não usarem a palavra de ouro "Por favor", então ele foi embora.</p>

Continua

(continuação)

Nº	Tipo da Carta	Comportamentos-objetivo	Descrição
152	Carta da Missão 2B Carta-situação	Fazer perguntas Responder a perguntas	<p>Vocês vão ao Mar de Açúcar e batem na porta de uma casa. Quando a porta abre um merloniano centenário pergunta o que vocês querem. O que vocês falam?</p> <p>a) “Por favor, você sabe me dizer se você é o dono deste cachorro?” b) “Responda rápido. Você é dono deste cachorro?” c) “Quantos anos o senhor tem?”</p> <p>Consequência: a) Parabéns! Vocês perguntaram usando as palavras de ouro. O alienígena disse que não era o dono, mas disse que no Mar de Açúcar não vendem bolinhas daquele material. b) O alienígena não ficou feliz, pois vocês não usaram a palavra de ouro "Com licença" ou "Por favor". A equipe perde duas estrelas. c) O alienígena ficou muito irritado com a pergunta e chamou a polícia. Vocês foram presos. Rolem o dado até tirarem um para serem libertados.</p>
153	Carta da Missão 2B Carta-situação	Responder a perguntas	<p>No centro da cidade, um alienígena se aproxima e pergunta se vocês estão vendendo o cachorro alienígena. O que vocês respondem?</p> <p>a) “O cachorro alienígena voa.” b) Não respondem. Simplesmente viram-se de costas e vão embora. c) “Desculpe, não estamos vendendo esse cachorro. Na verdade, ele está perdido.”</p> <p>Consequência: a) O alienígena ficou bravo por vocês não responderem à pergunta dele. A equipe perde uma estrela. b) Alguns alienígenas nos assustam mesmo, mas devemos nos esforçar ao máximo para completar a missão. A equipe perde uma estrela. c) Muito bem, o alienígena ficou tão emocionado com a situação que falou: “Apenas os cachorros do Mar de Açúcar e do Céu Fluorescente voam e são azuis”.</p>
154	Carta da Missão 2B Carta-situação	Responder a perguntas	<p>Vocês encontram a Fábrica Vermelha de Materiais Duríssimos. Um alienígena se aproxima e pergunta: “Com licença, vocês querem comprar uma Bolinha Vermelha Duríssima?”. O que vocês fazem?</p> <p>a) Viram as costas e vão embora b) Respondem: “Não. Não gostamos disso”. c) Respondem: “Não, muito obrigados(as)!”</p> <p>Consequência: a) Nossa, que feio! Os alienígenas não gostam de ficar falando sozinhos. A equipe perde duas estrelas. b) O alienígena ficou chateado e foi em busca de outro comprador. A equipe perde uma estrela. c) Parabéns! Vocês utilizaram a palavra de ouro. O alienígena ficou agradecido e disse que ele vendia as Bolinhas Duríssimas apenas para a Lagoa Podre e para o Céu Fluorescente. A equipe ganha uma estrela.</p>
155	Carta da Missão 2B Carta-situação	Seguir instruções orais de pessoas importantes Atender pedidos	<p>Vocês encontram o famoso veterinário de Sabion. Vocês perguntam a ele se ele reconhece aquele tipo de cachorro, mas ele está fazendo uma cirurgia e pede que vocês façam silêncio e perguntem depois que ele termine sua tarefa. O que vocês fazem?</p> <p>a) Insistem para que ele responda. b) Ficam aborrecidos e não perguntam mais. c) Fazem silêncio e após o término da cirurgia perguntam novamente.</p> <p>Consequência: a) Ele entendeu a situação, mas ficou magoado por vocês não atenderem ao pedido dele. Respondeu apenas que não gostava de cachorros. b) Que pena, ele poderia nos ajudar bastante. A equipe perde uma estrela. c) Muito bem, vocês explicaram tudo que estava acontecendo, o famoso veterinário de Sabion entendeu o seu pedido e disse que não há animais como este na Montanha Negra.</p>

Continua

(continuação)

Nº	Tipo da Carta	Comportamentos- objetivo	Descrição
156	Carta da Missão 2B Carta-situação	Seguir regras do local	<p>Vocês encontraram o Pet Lagoa Shop. Lá eles podem reconhecer a raça do cachorro. Há uma placa indicando que não é permitida a entrada de cachorros na loja. O que vocês fazem?</p> <p>a) Ignoram a placa e entram na loja com o cachorro.</p> <p>b) Decidem ir a outro Pet Shop.</p> <p>c) Entram sem o cachorro, explicam a situação para o vendedor e pedem para ele sair para olhar o cachorro.</p> <p>Consequência:</p> <p>a) Quando o vendedor viu o cachorro dentro da loja, ele ficou muito bravo e ligou para a polícia. Vocês foram presos. Rolem o dado até tirarem um para serem libertados.</p> <p>b) Que pena, perderam uma boa oportunidade de pedir informações! Voltem duas casas.</p> <p>c) Parabéns, vocês seguiram as regras! Vocês descobriram que os cachorros da Lagoa Podre não usam placas e são verdes. A equipe ganha uma estrela.</p>
157	Carta da Missão 2B Carta-situação	Seguir regras e instruções orais de pessoas importantes	<p>Vocês estão andando no Zoológico Merloniano Exótico. Vocês veem um alienígena pisando e estragando todo o gramado de flores. Um policial vê o gramado destruído e briga com vocês. O que vocês fazem?</p> <p>a) Começam a chorar.</p> <p>b) Falam: “O responsável por esse estrago é aquele alienígena. Nossas botas nem estão sujas de terra, não fomos nós”.</p> <p>c) Correm para fugir do policial.</p> <p>Consequência:</p> <p>a) O policial se assustou com a reação e depois de esperar um tempão, vocês conseguiram explicar a situação e não foram presos. A equipe perde uma estrela.</p> <p>b) Muito bem! O policial prendeu o responsável pela destruição do gramado. A equipe ganha uma estrela.</p> <p>c) O policial os considerou culpados e os prendeu. Rolem o dado até tirarem um para serem libertados.</p>
158	Carta da Missão 2B Carta-dica		Todos os cachorros do Céu Fluorescente são da cor do céu e do oceano. São todos azuis como a cor de sua bandeira.
159	Carta da Missão 2B Carta-dica		A Montanha Negra tem uma mina de um metal vermelho! O mais duro de todo universo! Os cachorros adoram roer as bolinhas feitas com ele.
234	Honra ao Mérito		<p>Parabéns, astronautas! Vocês concluíram a missão com honra. Foram educados com os alienígenas e apresentaram comportamentos muito adequados diante das situações adversas por que passaram. Por isso vocês serão condecorados com 5 estrelas! A equipe ganha 5 estrelas.</p> <p>Só não esqueçam de continuar usando esses comportamentos aqui na Terra, como, por exemplo, na escola, no shopping ou em casa.</p> <p>A equipe será considerada vencedora se, ao chegar à Terra e ganhar o prêmio de Honra ao Mérito, possuir mais estrelas do que quando iniciou a partida.</p>

APÊNDICE D

Crivo das perguntas de teste (carta “Descrição da Missão” e “Carta da Missão-situação” de teste) do jogo “*Space Ability*: fazendo contato com Aliens”



“Descrição da Missão” 2A

Para ir embora, vocês precisam se despedir do presidente de Merlon. Porém, o presidente está conversando com o prefeito do Céu Fluorescente. O que vocês fazem?

1	Aguardar eles terminarem a conversa e depois se despedir.
	Interromper a conversa com a frase “Com licença...”.
0	Não saber como responder.
	Ir embora sem se despedir.
-1	Interromper a conversa sem usar a frase “Com licença...”.

Vocês precisam chegar logo à Terra, pois o combustível já está quase acabando. No caminho, um alienígena pede carona para o planeta Tong-Brut. O que vocês fazem?

1	Falar que não pode levá-lo para o planeta, pois o combustível está acabando.
	Ao final da missão, ir para a Terra, encher o tanque de combustível e levá-lo ao planeta.
0	Não saber como responder.
	Não responder ao alienígena.
-1	Gritar ou brigar com o alienígena.
	Aceita leva-lo ao planeta agora, sem abastecer a nave na Terra.

6

Vocês precisam encontrar o Buraco de Minhoca para chegar mais rápido a Terra, mas não sabem onde é. Um alienígena de Merlon está passando por aí e vocês decidem perguntar. Como vocês perguntam?

1	“Por favor ou Com licença, você sabe me dizer onde fica o Buraco de Minhoca?”.
0	Não saber como responder.
	Decidir não perguntar.
-1	Fazer perguntas não correspondentes a situação.

Quando estão se despedindo dos alienígenas de Merlon, um deles pergunta qual o caminho para a Terra. O que vocês respondem?

1	Responder que não sabe.
	Explicar o caminho.
0	Não saber responder.
	Ignorar o alienígena.
-1	Inventar uma resposta ao alienígena.
	Responder de forma incoerente à pergunta do alienígena.

Vocês estão a caminho da Terra. Há dois caminhos: um caminho muito mais curto que sobrevoa o Parque Infantil Açucarado e um caminho que precisa dar uma volta enorme para chegar ao Buraco de Minhoca. Em Merlon é proibido passar com a nave por cima de parques infantis. O que vocês fazem?

1	Ir pelo caminho mais longo.
0	Não saber como responder.
	Ir a pé ou de outra maneira.
-1	Ir pelo caminho proibido.

7

“Descrição da Missão” 1A

Vocês veem um grupo de alienígenas pegando chocolates às escondidas de uma loja de doce e levando embora sem mostrar ao vendedor. Vocês viram que eles conseguiram trocar os chocolates por muitas estrelas. O que vocês fazem?

1	Não pegar os chocolates às escondidas (avisar o vendedor, falar que não pode levar, pagar pelo chocolate).
0	Não saber como responder. Não fazer nada.
-1	Levar os chocolates às escondidas. Brigar com os alienígenas que estão levando os chocolates (verbalmente ou fisicamente).

Vocês precisam encontrar uma loja de cordas, mas lá as lojas são pequenas e bem apertadinhas uma do lado da outra. Naquela região não há ninguém que fale nosso idioma. O que vocês fazem?

1	Procurar por meio de observação, como olhar as lojas. Comunicar-se através de mímica, mostrar desenho da corda.
0	Não saber como responder. Desistir de comprar a corda.
-1	Brigar com os alienígenas por não encontrar a loja.

2

Vocês precisam encontrar um alienígena verde na multidão, mas há MUITA gente. O que vocês fazem?

1	Olhar com atenção. Perguntar a algum alienígena. Procurar em equipe.
0	Não saber como responder. Não procurar o alienígena.
-1	Gritar por alienígenas verdes. Empurrar as pessoas na multidão.

Vocês estão preparando a nave para partir, pois precisam partir logo, caso contrário irão se atrasar. Um alienígena começa a conversar com vocês. O que vocês fazem?

1	Falar para o alienígena que não pode falar agora ou que falará mais tarde.
0	Não saber como responder. Ignorar o alienígena.
-1	Brigar com o alienígena (verbalmente ou fisicamente).

Vocês estão escrevendo o Relatório Intergalático de Sabion, vocês precisam terminar em 10 minutos. Um alienígena começa a cantar muito alto ao lado de vocês. O que vocês fazem?

1	Falar para o alienígena parar de cantar por um momento ou cantar mais baixo.
0	Não saber como responder. Ignorar o alienígena.
-1	Brigar com o alienígena (verbalmente ou fisicamente).

3

“Descrição da Missão” 1B

Vocês queriam comprar Bicicletas de Plamas Motorizadas; vocês foram a uma loja e viram que a vendedora entregava o produto para quem dizia “Obrigado” ao final da compra; quem não dizia “Obrigado” saía sem o produto. O que vocês fazem?

1	Falar obrigado.
0	Não saber como responder.
-1	Não falar obrigado.

Vocês foram ao Hospital de Sabion, lá todos estavam em silêncio. O que vocês fazem?

1	Fazer silêncio. Sair do local para conversar.
0	Não saber responder.
-1	Falar em voz baixa ou alta.

Vocês precisam encontrar um local para aterrissar a nave, mas não possuem um mapa e não conhecem a região. O que vocês fazem?

1	Observar pela janela da nave um local adequado. Parar em uma loja para comprar mapas ou perguntar a algum alienígena.
0	Não saber como responder.
-1	Parar em qualquer lugar.

4

Vocês estão lendo um livro muito importante e precisam terminar de lê-lo. Um alienígena criança pede para brincar com vocês. O que vocês fazem?

1	Falar que não poderá brincar agora, mas mais tarde poderá brincar.
0	Não saber como responder. Brincar com a criança.
-1	Brigar com a criança. Ignorar a criança.

Vocês estão contando quantos alimentos ainda restam na geladeira da nave e não podem parar de contar. Um alienígena se aproxima e começa a gritar muito alto. O que vocês fazem?

1	Pedir para o alienígena parar de gritar.
0	Não saber como responder. Ignorar o alienígena e continuar contando mesmo assim.
-1	Gritar ou brigar com o alienígena.

5

“Descrição da Missão” 2B

Vocês querem muito agradecer ao presidente de Merlon por permitir que vocês visitassem o planeta. Porém o presidente está lendo o livro das leis merlonianas. O que vocês fazem?

1	Aguardar o alienígena terminar sua leitura e depois agradecer. Interromper a leitura com a frase “Com licença...”.
0	Não saber como responder. Ir embora sem agradecer ao alienígena.
-1	Interromper a leitura não utilizando a frase “Com licença...”.

Enquanto dirigem a nave, um astronauta da Terra pede uma carona para a Terra agora. O que vocês fazem?

1	Caso os jogadores já tenham cumprido a missão: Aceitar o pedido do alienígena ou recusar o pedido com educação. Caso os jogadores não tenham cumprido a missão ainda: Recusar o pedido com educação.
0	Não saber responder. Ignorar o pedido do astronauta.
-1	Caso os jogadores não tenham cumprido a missão ainda: Aceitar o pedido. Recusar o pedido de maneira agressiva.

8

Vocês querem tirar uma foto com alguns alienígenas para levar para a Terra. Alguns alienígenas estão perto de vocês e vocês decidem perguntar. Como vocês perguntam?

1	“Por favor ou Com licença, vocês podem tirar uma foto conosco?”
0	Não sabe responder. Não tirar foto com o alienígena.
-1	Perguntar conteúdos diferentes ao solicitado. Obrigar o alienígena tirar foto com ele.

Quando vocês estão numa festa, uma criança alienígena se aproxima e pergunta quando vocês vão retornar ao planeta Merlon. O que vocês respondem?

1	Responder que não sabe.
0	Não saber responder. Ignorar o alienígena.
-1	Inventar uma resposta ao alienígena. Responder de forma incoerente à pergunta do alienígena.

Vocês estão dirigindo a nave, quando um policial pede para vocês pararem e os informa que estão andando na contramão. O que vocês fazem?

1	Virar a nave e andar na mão correta.
0	Não saber responder. Descer da nave e ir a pé ou por outro meio.
-1	Desobedecer à regra do local e continuar na contramão.

9

“Descrição da Missão” 3A

Vocês estão andando pelo parque e não pisam na grama conforme indica a placa. Um guarda se aproxima e diz: “Muito bem, vocês não pisaram na grama”. O que vocês respondem ao guarda?

1	Responder obrigado.
0	Não saber como responder.
	Ignorar o guarda.
-1	Responder com frases que não dizem respeito à pergunta.

Vocês estão procurando no mapa um local adequado para aterrissar a nave. Mas como o mapa é muito grande, encontrar o local irá demorar se apenas uma pessoa da equipe procurar. O que cada membro da equipe faz?

1	Toda a equipe ajuda a procurar no mapa.
0	Não saber como responder.
	Não aterrissar a nave.
-1	Apenas um procura no mapa.

Uma alienígena irá viajar com vocês, ela precisa levar suas 10 malas pesadas para a nave. O que vocês fazem?

1	Ajudar a alienígena levar as malas.
0	Não saber como responder.
-1	Deixar a alienígena levar as malas sozinha.

10

Vocês estão decidindo em qual local é melhor aterrissar a nave. Um de vocês fala que é melhor aterrissar na floresta, mas vocês acham que é melhor aterrissar na clareira. O que vocês fazem?

1	Discutir apresentando a sua opinião.
0	Não saber como responder.
	Não falar nada.
-1	Falar para aterrissar na clareira sem ouvir a opinião dos demais.

Vocês estão escrevendo uma carta para os Tong-brutianos, mas esqueceram como se escreve uma palavra na língua deles. Vocês precisam escrever esse texto. O que vocês fazem?

1	Pedir ajuda a um alienígena.
	Olhar em um dicionário.
0	Não saber como responder.
-1	Não escrever a palavra, pois não pediu ajuda.
	Desistir de escrever o texto.

11

“Descrição da Missão” 3B

Vocês estão perdidos, mas um alienígena indica o caminho correto para vocês. O que vocês dizem a ele?

1	Agradecer dizendo obrigado.
0	Não saber como responder.
-1	Não agradecer ao alienígena.

Vocês fizeram uma escultura de gelo do presidente do planeta Tong-Brut. Alguns alienígenas viram e não falaram nada, mas vocês gostariam de ouvir a opinião deles. O que vocês fazem?

1	Perguntar a opinião dos alienígenas sobre a escultura.
0	Não saber como responder.
-1	Não perguntar ao alienígena.

Vocês veem uma nave espacial parada na estrada com uma fumacinha saindo do motor. Vocês param a nave e os alienígenas da nave dizem que não sabem consertar a nave. Vocês são profissionais e sabem consertar essa nave. O que vocês fazem?

1	Oferecer ajuda para consertar a nave.
0	Não saber como responder.
-1	Ignorar os alienígenas que precisam de ajuda. Rir dos alienígenas que precisam de ajuda.

12

Vocês veem alienígenas fazendo belíssimos desenhos, vocês ficam admirados com a beleza dos desenhos e gostariam de dizer isso a eles. O que vocês fazem?

1	Elogiar o desenho do alienígena.
0	Não saber como responder. Não dizer nada sobre o desenho.
-1	Rir do desenho ou falar mal.

Vocês precisam abastecer a nave, mas não conseguem ligar a máquina. Há alguns alienígenas ali por perto. O que vocês fazem?

1	Solicitar ajuda aos alienígenas.
0	Não saber como responder.
-1	Não solicitar ajuda aos alienígenas e procurar outra nave para usar.

13

“Descrição da Missão” 4A

Em Tortura, vocês estão andando pela cidade enquanto comem a maravilhosa torta de lá. Vocês estão tão concentrados no sabor da torta que não viram um tronco. Todos tropeçam e caem, derrubando todos os itens espaciais da bolsa. Uma alienígena que estava passando ajudou vocês a recolherem os itens. Quando todos os itens são recolhidos, o que vocês dizem à alienígena?

1	Agradecer dizendo obrigado.
0	Não saber como responder.
-1	Não agradecer ao alienígena.

Vocês estão andando por Dance City com o traje espacial. Uma das dançarinas olha para vocês e diz: “A roupa de vocês é muito legal! Vocês ficaram bonitos!”. O que vocês fazem?

1	Agradecer dizendo obrigado.
0	Não saber como responder.
-1	Não agradecer ao alienígena.

Vocês estão em Tortura e sabem que lá há um Aeroporto Intergaláctico de Mixall, porém vocês estão na dúvida se ele ainda está funcionando. Vocês precisam perguntar ao guarda que está ali perto, mas ele está conversando com outro alienígena. O que vocês fazem?

1	Perguntar utilizando a frase “Com licença...”.
0	Não saber como responder.
	Ir embora sem perguntar.
-1	Perguntar sem utilizar a frase “Com licença...”.

14

Vocês estão em Dance City e dois alienígenas fazem um pedido: “Vocês podem olhar para o céu e descobrir que a horas o sol se põe?”. O que vocês fazem?

1	Atender ao pedido.
	Não atender ao pedido, explicando que agora está ocupado.
0	Não saber como responder.
-1	Não atender ao pedido sem justificativa.

No Monte de Bolo, vocês construíram uma escultura de chantilly. Alguns alienígenas olham, mas não falam nada. Vocês querem saber a opinião deles. O que vocês fazem?

1	Perguntar a opinião dos alienígenas sobre a escultura.
0	Não saber como responder.
-1	Não perguntar ao alienígena.

Vocês estão em Mixalândia observando uma multidão para verificar quantos olhos os alienígenas de lá têm. Porém, há muita gente e as pessoas estão andando muito rápido; é uma tarefa muito difícil para ser realizada por apenas uma pessoa. O que cada membro da equipe faz?

1	Toda a equipe ajuda a observar.
0	Não saber como responder.
	Não observar os alienígenas.
-1	Apenas um astronauta observa os alienígenas.

15

Vocês vão à Mixalândia e precisam perguntar a um alienígena se lá há algum meio de transporte que permita a fuga dos ladrões de docinhos. Vocês avistam um alienígena que está andando pela rua e resolvem perguntar a ele. Como vocês perguntam?

1	"Por favor ou Com licença, vocês sabem se por aqui há transporte para fora do planeta?"
0	Não saber responder.
	Não perguntar.
-1	Perguntar conteúdos diferentes ao solicitado.

Vocês vão ao Monte de Bolo e decidem comprar camisetas. Vocês notam que a vendedora vende as camisetas apenas para algumas pessoas. Vocês observam que, quando um alienígena diz "Vendedora, passa logo essa camiseta para cá", ela não vende e quando outro diz "Com licença, eu gostaria de comprar uma camiseta", a vendedora vende. O que vocês fazem?

1	Dizer: "Com licença, eu gostaria de comprar uma camiseta".
0	Não saber como responder.
	Não comprar a camiseta.
-1	Dizer: "Vendedora, passa logo essa camiseta para cá".

Vocês estão em meio a uma multidão de alienígenas em Mixalândia. Vocês precisam descobrir se eles usam roupas amarelas com bolinhas pretas. O que vocês fazem para tentar descobrir isso?

1	Olhar com atenção.
	Procurar em equipe.
0	Não saber como responder.
	Não procurar o alienígena.
-1	Gritar por alienígenas verdes.
	Empurrar as pessoas na multidão.

16

Vocês estão andando pelos montes de Monte de Bolo quando avistam dois alienígenas com dificuldade para carregar 4 baldes de água. O que vocês fazem?

1	Ajudar os alienígenas a carregar os baldes.
0	Não saber como responder.
	Deixar os alienígenas carregarem os baldes sozinhos.

Vocês estão em Dance City para verificar se os alienígenas de lá possuem apenas um olho. Vocês estavam observando com atenção e, de repente, um som muito alto é ligado e isso atrapalha a observação. O que vocês fazem?

1	Pedir para os alienígenas baixar o volume.
	Não saber como responder.
0	Observar mesmo assim.
	Esperar a música terminar para observar
-1	Gritar ou brigar com o alienígena.

Vocês e os policiais estão conversando sobre quais docinhos os ladrões roubaram. Os alienígenas acham que os ladrões levaram 1000 Beijinhos de Alienígenas, mas vocês tiveram uma informação segura de que eles roubaram 700 Briganiçenias. O que vocês fazem?

1	Expor a opinião dizendo que os ladrões roubaram 700 Briganiçenias.
0	Não saber como responder.
	Não expor a opinião.
-1	Concordar com os alienígenas mesmo sabendo que os ladrões levaram outra coisa.
	Brigar com os alienígenas impondo sua opinião.

17

Vocês estão comendo a torta de Tortura mais uma vez. Vocês a acham muito deliciosa. Vocês avistam a cozinheira responsável por fazer as tortas. O que vocês fazem?

1	Elogiar a torta do alienígena.
0	Não saber como responder.
	Não dizer nada sobre a torta.
-1	Rir da torta ou falar mal.

Em Monte de Bolo, um alienígena está conversando com vocês sobre as comidas típicas da Terra. Ele está muito interessado em saber como são feitas as "pizzas", então pergunta: "Como são feitas as "pizzas" na Terra?". O que vocês fazem?

1	Responder como é feita.
	Dizer que não sabe.
0	Não saber como responder.
	Ignorar a alienígena e não respondê-la.
-1	Inventar uma resposta à alienígena.
	Responder com frases que não dizem respeito à pergunta.

Em Tortura há uma torta deliciosa. Para comprá-la, precisam ir a um local com muita gente. Muitos alienígenas gritam alto e conseguem a torta, apesar do dono do restaurante dizer: "Façam silêncio e façam fila". O que vocês fazem?

1	Obedecer à regra do local: fazer silêncio e fazer fila.
0	Não saber como responder.
	Desistir de comer torta.
-1	Desobedecer à regra: gritar alto para conseguir uma torta.

18

Em Dance City, vocês estão dançando os sucessos universais do momento. De repente, enquanto dançam, vocês avistam uma placa que proíbe o uso de sapatos naquela pista de dança. O que vocês fazem?

1	Tirar os sapatos.
0	Não saber como responder.
-1	Continuar dançando com os sapatos.

Vocês estão em Mixalândia procurando pelos ladrões. Mas essa região é bastante confusa e facilita que vocês se percam. Vocês acabam esquecendo por onde vieram e, ainda por cima, esqueceram o mapa na nave. Vocês estão perdidos. Há vários alienígenas por perto. O que vocês fazem?

1	Solicitar ajuda ao alienígena.
0	Não saber como responder.
-1	Não solicitar ajuda ao alienígena.

19

“Descrição da Missão” 4B

Vocês precisam subir ao Monte de Bolo para verificar se a bailarina esteve por lá. Vocês não conseguiram subir sozinhos, precisaram da ajuda do Gigante Bert para subirem às pedras. Depois que o gigante os colocou em cima da pedra, o que vocês dizem a ele?

1	Agradecer dizendo obrigado.
0	Não saber como responder.
-1	Não agradecer ao alienígena.

Em Mixalândia, vocês estão ensaiando o número que irão apresentar no dia seguinte. Alguns alienígenas se aproximam e elogiam: "Vocês dançam muito bem, parabéns!". O que vocês fazem?

1	Agradecer dizendo obrigado.
0	Não saber como responder.
-1	Não agradecer ao alienígena.

Vocês estão em Monte de Bolo e precisam saber se naquela região há palcos para apresentadores ensaiarem. Vocês decidem perguntar a algum alienígena. Naquele local há um bebê, uma alienígena lendo e dois alienígenas jogando bola. O que vocês fazem?

1	Perguntar à alienígena que está lendo ou aos alienígenas jogando bola utilizando a frase "Com licença...".
0	Não saber como responder. Ir embora sem perguntar.
-1	Perguntar à alienígena que está lendo ou aos alienígenas jogando bola não utilizando a frase "Com licença...". Perguntar ao bebê.

20

Vocês estão em um restaurante em Tortura comendo a torta deliciosa de lá. O dono do restaurante se aproxima de vocês e pede: "Por favor, vocês podem mudar a nave de vocês de lugar? Ela está atrapalhando a entrada." O que vocês fazem?

1	Atender ao pedido do dono do restaurante.
0	Não saber como responder.
-1	Não atender ao pedido do dono do restaurante.

Em Monte de Bolo, vocês fazem um discurso belíssimo na abertura do Festival Universal dos Dançarinos Alienígenas, mas nenhum dos alienígenas comentou sobre ele. Vocês gostariam muito de saber a opinião deles. O que vocês fazem?

1	Perguntar a opinião dos alienígenas sobre o discurso.
0	Não saber como responder.
-1	Não perguntar ao alienígena.

A nave de vocês está uma bagunça, vocês precisam arrumá-la. A bagunça é tanta que, se apenas uma pessoa fosse arrumar, ela iria demorar um tempão. Como vão arrumar essa bagunça?

1	Toda a equipe ajuda a arrumar.
0	Não saber como responder. Não arrumar a nave.
-1	Apenas um arruma a nave.

21

Em Dance City, vocês precisam descobrir se há brutamoelhos ou museus sobre eles que poderiam atrair a dançarina perdida, pois ela gosta desse animal. Vocês resolvem perguntar a um alienígena que está andando ali por perto. Como vocês perguntam?

1	"Por favor ou Com licença, vocês sabem se por aqui há brutamoelhos ou museu sobre eles?"
0	Não sabe responder. Não perguntar.
-1	Perguntar conteúdos diferentes ao solicitado.

Vocês estão perdidos em Monte de Bolo. De repente, veem que um casal de alienígenas inseriu uma moeda em uma máquina, fez uma pergunta a ela e foi embora. O que vocês fazem?

1	Imitar o comportamento dos alienígenas: inserir uma moeda e fazer uma pergunta.
0	Não saber como responder. Tentar alcançar os alienígenas que foram embora.
-1	Não imitar o comportamento dos alienígenas: não colocar uma moeda e fazer uma pergunta; de modo que continuem perdidos.

Vocês precisam saber se em Mixalândia há alienígenas de pele verde. Vocês estão em meio a uma multidão de alienígenas que não falam nosso idioma. O que vocês fazem?

1	Olhar com atenção. Procurar em equipe. Faz um desenho e pergunta por mímica.
0	Não saber como responder. Não procurar o alienígena.
-1	Gritar por alienígenas verdes. Empurrar as pessoas na multidão.

22

Vocês estão andando por Mixalândia, quando avistam uma alienígena com dificuldade para pendurar alguns cartazes no poste. O que vocês fazem?

1	Ajudar a alienígena a pendurar os cartazes.
0	Não saber como responder.
-1	Deixar a alienígena pendurar os cartazes sozinha.

Vocês estão no parque de Tortura procurando a dançarina. De repente, dois alienígenas começam a ensaiar uma apresentação de dança. A música está muito alta e vocês não conseguem ouvir o que o outro dizia. Vocês não podem sair dali. O que vocês fazem?

1	Pedir para os alienígenas baixar o volume. Não saber como responder.
0	Sair do local. Esperar a música terminar para conversar
-1	Gritar ou brigar com o alienígena.

Em Tortura, vocês estão conversando com alguns alienígenas sobre Brutamoelhos. Os alienígenas estão falando que Brutamoelhos são animais doces e que dariam um deles de presente para uma criança da Terra. Vocês sabem que os Brutamoelhos são muito agressivos. O que vocês fazem?

1	Expor a opinião dizendo que os Brutamoelhos são agressivos e que as crianças da Terra não podem ter um.
0	Não saber como responder. Não expor a opinião.
-1	Concordar com os alienígenas mesmo sabendo que eles são agressivos. Brigar com os alienígenas.

23

Em Mixalândia, vocês avistam um grupo de dançarinos ensaiando. Eles dançam muito bem. Vocês gostariam de dizer isso a eles. Ao final do ensaio, eles vêm falar com vocês. O que vocês fazem?

1	Elogiar a dança do alienígena.
0	Não saber como responder.
	Não dizer nada sobre a dança.
-1	Rir da dança ou falar mal.

Vocês estão em Dance City e uma das amigas da dançarina perdida veio falar com vocês. No meio da conversa ela pergunta: "Vocês sabem onde a dançarina está?". O que vocês fazem?

1	Responder que acha que está em algum lugar, caso tenha ideia sobre a resposta da missão.
	Dizer que não sabe.
0	Não saber como responder.
	Ignorar a alienígena e não responde-la.
-1	Inventar uma resposta à alienígena.
	Responder com frases que não dizem respeito à pergunta.

Em Tortura, vocês veem um pedaço da roupa da bailarina na grama. Quando vão pegá-lo, um policial aproxima-se e diz "Por favor, não pisem na grama, isso é proibido". O que vocês fazem?

1	Sair da grama como indica o policial.
	Desculpar-se e informar ao policial que precisam pegar a roupa da bailarina perdida.
0	Não saber como responder.
-1	Desobedecer o policial e continuar pisando na grama.

Vocês vão ao Teatro de Dance City. Estão conversando animadamente sobre a peça, mas veem uma placa que indica a necessidade de silêncio naquele local. O que vocês fazem?

1	Fazer silêncio.
	Ir a outro local para conversar.
0	Não saber como responder.
-1	Falar em voz baixa ou alta.

Caminhando por Dance City, o cartão de identificação do seu parceiro da equipe caiu em um buraco. Vocês tentam pegar, mas não alcançam. O buraco é fundo e o braço de vocês é curto. Vocês veem um alienígena com tentáculos grandes. O que vocês fazem?

1	Solicitar ajuda ao alienígena.
0	Não saber como responder.
-1	Não solicitar ajuda ao alienígena.



APÊNDICE E

Manual do jogo “Space Ability: fazendo contato com Aliens”





SPACE ABILITY



Sobre o jogo

No jogo **Space Ability**: fazendo contato com Aliens, os jogadores são astronautas membros da Estação Espacial Amigos dos Alienígenas.

Esses astronautas recebem missões especiais para serem realizadas em planetas alienígenas, tendo de enfrentar diversos desafios como Brutamoelhos gigantes, alienígenas telepatas, bebês alienígenas, construir equipamentos entre outros. Para isso, os nossos astronautas terão de seguir regras ou instruções, observar e prestar atenção no ambiente de cada planeta, fazer e responder perguntas de alienígenas, saber a hora para falar, pedir e

agradecer ajuda, entre outras habilidades que serão exigidas nas missões.

O objetivo do jogo é terminar as missões com mais moedas-estrela do que quando os jogadores iniciaram a partida. Essas moedas-estrela são pontos que são dados ou retirados de acordo com as Cartas de Evento e as de Sorte ou Azar, bem como pelo desempenho dos jogadores nas Cartas da Missão. O jogo foi desenvolvido para crianças de 9 a 12 anos e deve ser jogado por duas a quatro crianças, sempre com a participação de um adulto.

2

Objetivos educacionais

O objetivo educacional do jogo é desenvolver comportamentos sociais acadêmicas (Del Prette & Del Prette, 2005), são eles: seguir regras ou instruções orais de pessoas importantes da escola e do professor, observar e prestar atenção nos estímulos do ambiente escolar, imitar comportamentos socialmente competentes, aguardar a vez para falar, orientar-se para a tarefa, ignorando interrupções dos colegas, fazer e responder perguntas, oferecer, solicitar e agradecer ajuda, buscar aprovação por desempenho realizado, reconhecer e elogiar a qualidade do desempenho do outro, agradecer elogio ou aprovação, cooperar com

os integrantes da escola, atender pedidos dos integrantes da escola e participar de discussões em classe. Espera-se que, por meio de instruções verbais contidas na carta o comportamento verbal de falar sobre comportamentos sociais acadêmicos seja modelado e, como mostra a literatura, haja correspondência entre comportamento verbal e o não verbal. Dessa forma, espera-se que o jogador passe a emitir esses comportamentos em sala de aula.

3

Elementos do jogo

- **1 TABULEIRO:** composto por cinco esferas que representam o universo e os planetas alienígenas a serem visitados. O nome de cada planeta, as missões e os comportamentos-objetivos correspondentes encontra-se na Tabela 1.



Em cada uma das esferas há casas como descrito abaixo:

- **UNIVERSO:** 25 casas-estrela amarelas, 45 casas-estrela azuis, 4 casas-estrelas rosas e 1 Buraco de Minhoca
- **PLANETAS DE ENSINO (SABION, MERLON E TONG-BRUT):** 34 casas-estrela verdes, 18 casas-estrela vermelhas, 3 casas-estrela laranjas, 4 casas de regiões, 1 Buraco de Minhoca e 1 estação espacial.
- **PLANETA MIXALL:** 34 casas-estrela verdes, 18 casas-estrela vermelhas, 3 casas-estrela laranjas, 4 casas de regiões, 1 Buraco de Minhoca e 1 estação espacial.

4



- **1 PEÃO:** Nave espacial, uma para todos os jogadores.



- **1 DADO:** dado de 4 lados.



- **50 MOEDAS-ESTRELA:** Marcadores de pontos.



- **34 MOEDAS-ITEM:** itens utilizados nas missões 3A e 3B.



- **CARTAS:** 234 cartas, veja lista completa na próxima página.

5

Cartas



- **1 CARTA DE BEM-VINDOS:** Carta com uma instrução inicial para que os jogadores iniciem a partida.
- **18 CARTAS DE EVENTOS:** Cartas retiradas nas casas-estrela azuis, onde eventos extraordinários do espaço podem acontecer. Nela os jogadores podem perder ou ganhar estrelas.
- **4 CARTAS DE RELATÓRIO DE OBSERVAÇÃO:** Cartas retiradas na estação espacial e que contém uma descrição sobre os alienígenas e seus costumes em cada planeta (Sabion, Merlon, Tong-Brut e Mixall).
- **8 CARTAS DE DESCRIÇÃO DA MISSÃO:** Cartas retiradas na estação espacial e que descrevem o que os jogadores deverão fazer para terminar a partida. Nas missões de ensino há 5 perguntas de teste.
- **68 CARTAS DA SORTE OU AZAR, SENDO 17 CARTAS DE CADA PLANETA:** Cartas retiradas nas casas-estrelas vermelhas. Nos planetas de ensino, contém informações e modelos de como se comportar em cada planeta e, no planeta de teste, possui afirmações de sorte ou azar sem objetivos de ensino.
- **96 CARTAS DA MISSÃO, SENDO 12 CARTAS DAS MISSÕES 1A, 1B, 2A, 2B, 3A E 3B E 18 CARTAS DAS MISSÕES 4A E 4B:** Cartas retiradas nas casas-estrelas verdes. Nas missões de ensino (1, 2, e 3), as cartas contém situações sociais que os astronautas encontram em cada planeta e três alternativas sobre as suas atitudes frente a elas (Cartas da Missão – situação). Após escolher uma alternativa o jogador deve abrir a carta para verificar a consequência de sua escolha. Além disso, há duas

6

cartas de cada missão que contém apenas dicas (Carta da Missão – dica). Nas missões de teste (4), as cartas descrevem situações que os astronautas encontram naquele planeta, porém não há opções de resposta, os jogadores devem desenvolver uma resposta e relatar o que fariam diante da situação.

- **26 CARTAS RESPOSTA:** Cartas retiradas nas casas de regiões e que contém o feedback quanto a solução da missão encontrada pelos jogadores. Caso os jogadores respondam incorretamente, eles são orientados a continuar percorrendo o planeta para encontrar novas dicas. Caso os jogadores respondam corretamente, eles são orientados a retornar à Terra e, se a missão for de ensino, a responder as mesmas cinco questões de teste respondidas na Carta de Descrição da Missão.

- **2 CARTAS DA MISSÃO – BÔNUS:** Cartas que concedem aos jogadores 5 estrelas. Retiradas após acabar as Cartas da Missão do planeta de teste, isto é, nas missões 4A e 4B.
- **1 CARTA DE HONRA AO MÉRITO:** Carta que parabeniza os jogadores por finalizarem a missão e voltarem à Terra, bem como por terem apresentados comportamentos adequados no decorrer da missão.



7

Tabela 1

Nome dos planetas, missões e comportamentos-objetivos correspondentes.

PLANETA	MISSÃO	COMPORTAMENTOS-OBJETIVO
Sabion (ensino)	1A e 1B	<ul style="list-style-type: none"> • Observar/Prestar atenção aos estímulos do ambiente • Imitar comportamentos socialmente competentes • Orientar-se para a tarefa, ignorando interrupções
Merlon (ensino)	2A e 2B	<ul style="list-style-type: none"> • Seguir regras e instruções orais propostas por um adulto • Aguardar a vez para falar ou interromper com educação • Fazer perguntas • Responder a perguntas • Atender pedidos
Tong-Brut (ensino)	3A e 3B	<ul style="list-style-type: none"> • Solicitar ajuda • Agradecer pela ajuda recebida • Oferecer ajuda • Buscar aprovação por desempenho realizado • Reconhecer a qualidade do desempenho do outro • Elogiar a qualidade do desempenho do outro • Agradecer elogio ou aprovação • Cooperar com o grupo • Participar de discussões
Mixall (teste)	4A e 4B	Testar todos os comportamentos-objetivo citados anteriormente.

8

Instruções do jogo

PREPARAÇÃO PARA O INÍCIO DA PARTIDA:

Inicialmente, o adulto responsável pelo jogo deverá decidir quais planetas e missões deixará disponível para os jogadores, lembrando que as missões dos planetas Sabion, Merlon e Tong-Brut são missões de ensino e as missões do planeta Mixall são missões de teste. Em seguida, o tabuleiro deverá ser posicionado sobre uma superfície plana. Os planetas selecionados deverão ser deixados a mostra e os planetas que não serão usados deverão ser guardados por baixo do disco do universo (Figura 1).



Figura 1 - Guardando planetas

INICIANDO A PARTIDA:

O peão deve ser posicionado no centro do disco central do tabuleiro (Figura 2 - Planeta Terra), a equipe recebe a carta de 'Bem-Vindos' e cada jogador recebe 10 estrelas.

A equipe deve ler a carta de 'Bem-vindos' na qual há a seguinte instrução "Vá para uma Estação Espacial para receber sua missão". Os jogadores podem conversar e decidir a melhor estratégia para chegar em uma das estações espaciais (Figura 3) por meio da rolagem do dado.



Figura 2 - Planeta Terra



Figura 3 - Estação Espacial

9

No tabuleiro do universo:

ROLANDO O DADO:

Os jogadores podem decidir entre si sobre a ordem de quem jogará o dado, caso estejam com dificuldade, o adulto responsável pode sugerir que sorteiem por meio do dado quem jogará primeiro (ex.: quem tirar o número maior no dado). Durante o jogo, os jogadores terão de decidir conjuntamente sobre toda a movimentação no tabuleiro, uma vez que a equipe é representada pelo peão em forma de nave espacial.

Para iniciar a movimentação no tabuleiro, um jogador deve lançar o dado e avançar o número de casas correspondente ao sorteado no dado na direção escolhida pela equipe. No disco do universo, o peão pode cair em quatro tipos de casas:



- **CASA-ESTRELA AZUL:** os jogadores devem retirar uma carta do monte de **Cartas de Eventos**, após leitura da carta e realização da tarefa proposta, os jogadores devem rolar o dado novamente. Caso o monte de Cartas de Eventos acabe, os jogadores devem embaralhá-las e formar um novo monte.



- **CASA-ESTRELA AMARELA:** os jogadores devem rolar o dado novamente.

10



- **BURACO DE MINHOCA:** essa casa só é ativada nos planetas alienígenas, portanto, ao cair nessa casa no disco central do tabuleiro, os jogadores devem rolar o dado novamente.



- **CASA-ESTRELA ROSA:** uma vez por partida, os jogadores são teletransportados para a estação espacial ao lado. Caso o planeta correspondente não esteja disponível naquela partida, os jogadores devem rolar o dado novamente.

CHEGANDO NA ESTAÇÃO ESPACIAL:

Ao chegar à estação espacial, antes de começar a percorrer o planeta, a equipe recebe duas cartas: a **Carta de Relatório de Observação** do planeta em que se encontram e devem escolher uma **Carta de Descrição da Missão** do planeta correspondente, a depender da disponibilidade permitida pelo mediador.



11

No planeta escolhido:

Os jogadores são transportados para a Estação Espacial do planeta escolhido.

Uma vez que comecem a percorrer o planeta, o peão dos jogadores poderá cair em seis tipos de casas:



• CASA-ESTRELA VERDE:

os jogadores devem retirar uma carta do monte de **Cartas da Missão**, após leitura da carta e realização da tarefa proposta, os jogadores devem rolar o dado novamente. Nas missões de ensino, caso o monte de Cartas da Missão acabe, os jogadores devem embaralhá-las e formar um novo monte. Contudo, nas missões de teste, a próxima vez que caírem na casa-estrela verde, os jogadores

devem retirar a **Carta da Missão**

– **Bônus** e, caso caírem novamente na casa-estrela verde, devem retirar cartas de **Sorte** ou **Azar**. Como as Cartas da Missão são aquelas que fornecem dicas para a resolução da missão, durante essa jogada os jogadores podem discutir entre si sobre as possíveis soluções da missão e, caso queiram, anotar as dicas recebidas em uma folha a parte.



• CASA-ESTRELA VERMELHA:

os jogadores devem retirar uma carta do monte de cartas de **Sorte** ou **Azar**, após leitura da carta e realização da tarefa proposta, os jogadores devem rolar o dado novamente. Caso o monte de Cartas de Eventos acabe, os jogadores devem embaralhá-las e formar um novo monte.



• CASA-ESTRELA LARANJA:

os jogadores devem posicionar o peão na Estação Espacial do planeta em que se encontram e rolar o dado novamente.

• CASA DAS REGIÕES:

por meio das dicas fornecidas pelas cartas, os jogadores devem descobrir a região que é a resposta da missão e se direcionara ela. Caso os jogadores queiram responder, eles devem cair na casa de região desejada (não é necessário tirar o número exato no dado) e retirar a **Carta Resposta** correspondente. Após leitura da carta e realização da tarefa proposta, os jogadores devem rolar o dado novamente. Nas missões 3A e 3B, há apenas uma carta resposta, pois a missão se refere a coleta de itens. Ao acertar a resposta da missão e completá-la, os jogadores deverão retornar à Terra a fim de retirar a carta de **Honra ao Mérito**, os jogadores poderão retornar por meio da rolagem de dado passando pela **Estação Espacial** ou por meio do **Buraco de Minhoca**. Uma vez que os jogadores deixarem o planeta, não é possível retornar ao mesmo.



No planeta escolhido:



• BURACO DE MINHOCA:

Ao completar a missão o Buraco de Minhoca é ativado, os jogadores podem utilizá-lo para retornar ao disco central do tabuleiro. Ao cair nessa casa (não é necessário tirar o número exato no dado), caso desejem retornar à Terra, devem posicionar o peão no Buraco de Minhoca do disco central do tabuleiro e rolar o dado novamente. Caso os jogadores caiam no Buraco de Minhoca antes de sua ativação, eles devem rolar o dado novamente.



• ESTAÇÃO ESPACIAL:

Caso os jogadores queiram retornar ao disco central do tabuleiro, ao cair nessa casa, os jogadores devem posicionar o peão na casa-estrela rosa mais próxima. Caso desejem permanecer no planeta, devem rolar o dado novamente.

14

Finalizando a partida

O jogo termina quando os jogadores conseguirem cumprir a missão e voltar para a Terra.

Ao chegar na Terra, caso tenham cumprido a missão, os jogadores recebem a carta de Honra ao Mérito.

Após leitura da carta e realização da tarefa proposta, a equipe deve somar suas moedas-estrela.

A equipe é vencedora se possuir mais moedas-estrela do que quando iniciou a partida. Caso os jogadores retornem à Terra sem terem cumprido a missão a equipe será considerada perdedora.

**Obrigado por jogar
Space Ability!**



15



APÊNDICE F

Termo de Consentimento Livre e Esclarecido – TCLE do Estudo 1

TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO

“Desenvolvimento de um Jogo de Tabuleiro de Habilidades Sociais Educativas e sua Avaliação sobre os efeitos no repertório de Habilidades Sociais de crianças de 8 a 11 anos”

Aos pais do(a) aluno(a) _____

Prezados senhores pais,

Eu, Raissa Roberti Benevides, vinculada à Universidade Estadual de Londrina, convido vocês a participar do projeto “Desenvolvimento de um Jogo de Tabuleiro de Habilidades Sociais Educativas e sua Avaliação sobre os efeitos no repertório de Habilidades Sociais de crianças de 8 a 11 anos”. O projeto tem por objetivo avaliar a efetividade do jogo de tabuleiro no desenvolvimento de habilidades sociais acadêmicas, como, por exemplo, seguir regras, aguardar a vez para falar, realizar a tarefa, ignorando interrupções dos colegas, fazer e responder perguntas, entre outras. Consideramos esse projeto importante visto que algumas pesquisas têm mostrado forte relação entre o repertório de habilidades sociais e o desempenho acadêmico dos alunos, ou seja, baixos índices de habilidades sociais podem acarretar num baixo desempenho acadêmico.

Dessa forma, gostaríamos de convidar seu(a) filho(a) para participar da pesquisa a ser realizada em salas da própria escola da criança. A participação do(a) seu(a) filho(a) é muito importante e ela se daria pelo preenchimento de um questionário que avalia habilidades sociais e a participação de sessões grupo para jogar um jogo de tabuleiro desenvolvido pela pesquisadora, tais sessões serão filmadas.

Esclarecemos que a participação é totalmente voluntária, podendo os senhores pais: recusar-se a participar, ou mesmo desistir a qualquer momento, sem que isto acarrete qualquer ônus ou prejuízo à sua pessoa e ao seu(a) filho(a). Esclarecemos, também, que as informações serão utilizadas somente para os fins de pesquisa acadêmica e serão tratadas com o mais absoluto sigilo e confidencialidade, de modo a preservar a sua identidade. Quanto aos vídeos das sessões, esses serão arquivados de modo que apenas os integrantes do grupo de pesquisa terão acesso.

Esclarecemos ainda, que o(a) senhor(a) não pagará e nem será remunerado(a) por sua participação. Garantimos, no entanto, que todas as despesas decorrentes da pesquisa serão ressarcidas, quando devidas e decorrentes especificamente de sua participação.

Os benefícios esperados são o aumento do repertório de habilidades sociais acadêmicas para as crianças participantes e a generalização para o contexto escolar. Quanto aos riscos, as crianças poderão sentir-se sensibilizadas ao expor situações pessoais, contudo o grupo será acompanhado pela pesquisadora que é formada em Psicologia que auxiliará a criança caso venha a ocorrer.

Caso os senhores tenham dúvidas ou necessitem de mais esclarecimentos, poderão contatar a pesquisadora responsável (**Raissa Roberti Benevides, RG:39.236.551-0, Rua Delaine Negro, 55, Bl. Rui Barbosa, Apto. T04, (43) 3338-7281, (11) 98364-7272, raissa_roberti@hotmail.com**), ou procurar o Comitê de Ética em Pesquisa Envolvendo Seres Humanos da Universidade Estadual de Londrina, situado junto ao LABESC – Laboratório Escola, no Campus Universitário, telefone 3371-5455, e-mail: cep268@uel.br.

Sorocaba, _____ de _____ de 2015.

_____ (Nome do Responsável do Participante) tendo sido devidamente esclarecido sobre os procedimentos da pesquisa, concorda na participação **voluntariamente** da pesquisa descrita acima do seu filho(a) _____ (Nome do Participante).

Assinatura (ou impressão dactiloscópica): _____

APÊNDICE H

Folha de Registro da partida e dos níveis de auxílio

Participante: _____ Sessão: _____ Data: ____/____/____ Observador: _____

Jogada	Minuto Inicial	Tipo da carta	Resposta correta ou incorreta	Minuto final	Nível de Auxílio (A, B, C, D, E)
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10					
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					
19					
20					
21					
22					
23					
24					
25					
26					
27					
28					
29					
30					
31					

Continua

(continuação)

32					
33					
34					
35					
36					
37					
38					
39					
40					
41					
42					
43					
44					
45					
46					
47					
48					
49					
50					

APÊNDICE I

Registro das respostas do P11 às perguntas de teste

Cartas Teste 1A

Vocês estão em um Festival do Louvalígena, nesse festival é importante que todo mundo dance do jeito certo para dar boa sorte para o resto do ano. Os alienígenas colocam as mãos nos pés. O que vocês fazem?			
1	Colocamos também.	Colocamos também.	1
Vocês precisam encontrar uma loja na Árvore da Coruja, mas lá as lojas são pequenas e bem apertadinhas uma do lado da outra. Naquela região não tem ninguém que fala nosso idioma. O que vocês fazem?			
0	Pedimos ajuda para quem fala nosso idioma. (...) Nossa, essa eu não sei. Eu ia falar qualquer coisa no idiomas deles. (...) Eu não sei essa.	Essa eu não sei.	0
Vocês precisam encontrar um alienígena verde na multidão, mas tem MUITA gente. O que vocês fazem?			
1	Nossa. Pedimos ajuda para alguém.	Pedimos ajuda.	1
Vocês estão preparando a nave para partir, pois precisam partir daqui a pouco, caso contrário irão se atrasar. Um alienígena começa a conversar com vocês. O que vocês fazem?			
1	Falamos que temos que ir embora e paramos a conversa.	Fala para ele que agora vai ter que ir embora e paramos a conversa.	1
Vocês estão escrevendo o Relatório Intergaláctico de Sabion, vocês precisam terminar em 10 minutos. Um alienígena começa a cantar muito alto do lado de vocês. O que vocês fazem?			
1	Pedimos para ele parar, por favor.	Canta mais baixo, por favor.	1

Cartas Teste 1B

Vocês queriam comprar Bicicletas de Plasmas Motorizadas, vocês foram a uma loja e viram que a vendedora entregava o produto para quem dizia "Obrigado" ao final da compra e quem não dizia "Obrigado", saía sem o produto. O que vocês fazem?			
1	Falamos obrigado.	Falamos obrigado.	1
Vocês foram ao Hospital de Sabion, lá todos estavam em silêncio. O que vocês fazem?			
1	Silêncio.	Silêncio.	1
Vocês precisam encontrar um local para aterrissar a nave, mas não possuem um mapa e não conhecem a região. O que vocês fazem?			
1	Perguntamos (...) Olhamos para a janela e vemos o local que queremos aterrissar e aterrissa.	Olhamos pela janela se o lugar é bom para aterrissar, se é o lugar que a gente quer. Aí a gente aterrissa.	1
Vocês estão lendo um livro muito importante e precisam terminar de lê-lo. Um alienígena criança pede para brincar com vocês. O que vocês fazem?			
1	Falamos que agora estamos lendo um livro, que depois a gente brinca.	Fala que a gora a gente está lendo um livro, depois a gente brinca.	1
Vocês estão contando quantos alimentos ainda restam na geladeira da nave e não podem parar de contar. Um alienígena se aproxima e começa a gritar muito alto. O que vocês fazem?			
1	Pedimos para ele parar.	Falamos para ele parar: Dá para você parar, por favor.	1

Cartas Teste 2A

Para ir embora, vocês precisam se despedir do presidente de Merlon. Porém o presidente está conversando com o prefeito do Céu Fluorescente. O que vocês fazem?			
1	Esperamos ele terminar de conversar e aí a gente fala com ele.	Esperamos ele conversar e depois nós falamos.	1
Vocês precisam chegar logo a Terra, pois o combustível já está quase acabando. No caminho, um alienígena pede carona para o planeta Tong-Brut. O que vocês fazem?			
-1	Damos carona.	Damos carona.	-1
Vocês precisam encontrar o Buraco de Minhoca para chegar mais rápido a Terra, mas não sabem onde é. Um alienígena de Merlon está passando por aí e vocês decidem perguntar. Como vocês perguntam?			
1	Você sabe onde fica o buraco de minhoca?	Você sabe onde fica o Buraco de Minhoca?	1
Quando estão se despedindo dos alienígenas de Merlon, um deles pergunta qual o caminho para a Terra. O que vocês respondem?			
1	Falamos qual o caminho.	Falamos qual o caminho.	1
Vocês estão a caminho da Terra. Há dois caminhos: um caminho muito mais curto que sobrevoa o Parque Infantil Açucarado e um caminho que precisa dar uma volta enorme para chegar ao Buraco de Minhoca. Em Merlon é proibido passar com a nave por cima de parque infantis. O que vocês fazem?			
1	Vamos por outro caminho. (...) A gente dá a volta enorme.	Vamos pelo caminho mais longo.	1

Cartas Teste 2B

Vocês querem muito agradecer ao presidente de Merlon por permitir que vocês visitassem o planeta. Porém o presidente está lendo o livro das leis merlonianas. O que vocês fazem?			
1	A gente espera ele lê e depois a gente pergunta.	Espera ele ler e depois pergunta.	1
No caminho de volta, um astronauta da Terra que estava perdido em Merlon pede uma carona para a Terra. O que vocês fazem?			
1	Damos uma carona.	Damos uma carona para ele.	1
Vocês querem tirar uma foto com alguns alienígenas para levar para a Terra. Alguns alienígenas estão perto de vocês e vocês decidem perguntar. Como vocês perguntam?			
1	Podemos tirar fotos?	Por favor, podemos tirar uma foto com você?	1
Quando vocês estão na festa de despedida, uma criança alienígena se aproxima e pergunta quando vocês vão retornar ao planeta. O que vocês respondem?			
1	Quando terminarmos a missão.	Quando terminarmos a missão.	1
Vocês estão a caminho da Terra, quando um policial pede para vocês pararem e os informa que estão andando na contra mão. O que vocês fazem?			
1	Voltamos.	Andamos na mão certa.	1

Cartas Teste 3A

Vocês estavam andando pelo parque e não pisaram na grama como indicava na placa. Um guarda se aproximou e disse: "Muito bem, vocês não pisaram na grama". O que vocês respondem ao guarda?			
1	Falo obrigado.	De nada... De nada? Quer dizer, obrigado. (risos)	1
Vocês estão procurando no mapa um local adequado para aterrissar a nave. Mas como o mapa é muito grande, irá demorar se apenas uma pessoa da equipe procurar. O que cada membro da equipe faz?			
1	Todos vão procurar no mapa.	Decidimos todos nós procurar.	1
Uma alienígena irá viajar com vocês, ela precisa trazer suas 10 malas pesadas para a nave. O que vocês fazem?			
1	Ajudamos ela a pôr na nave.	Ajudamos ela a trazer as malas.	1
Vocês estavam decidindo em qual local era melhor aterrissar a nave. Um de vocês falou que seria melhor aterrissar na floresta, mas vocês acham que é melhor aterrissar na clareira. O que vocês fazem?			
0	Aterrissamos na clareira.	Aterrissamos na clareira que é mais seguro. Falamos: Desculpe, mas na clareira é mais seguro.	1
Vocês estavam escrevendo uma carta para os Tong-brutianos, mas esqueceram como se escrevia uma palavra na língua deles. Vocês precisam escrever esse texto. O que vocês fazem?			
1	A gente pergunta para eles como é a palavra.	Pedimos ajuda para escrever essa tal palavra. Você pode me ajudar, eu não lembro dessa tal palavra?	1

Cartas Teste 3B

Vocês estavam perdido, mas um alienígena indicou o caminho correto para vocês. O que vocês dizem a ele?			
1	Obrigado.	Nós dizemos obrigado.	1
Vocês fizeram uma escultura de gelo do presidente do planeta Tong-Brut. Alguns alienígenas viram e não falaram nada, mas vocês gostariam de ouvir a opinião deles. O que vocês fazem?			
1	Perguntamos se ficou legal.	Perguntamos a ele: "O que vocês acharam da escultura?"	1
Vocês viram uma nave espacial parada na estrada com uma fumacinha saindo do motor. Vocês pararam a nave e os alienígenas da nave disseram que não sabiam consertar a nave. Vocês são profissionais e sabem concertar essa nave. O que vocês fazem?			
1	Consertamos a nave.	Consertamos.	1
Vocês viram os alienígenas fabricando belíssimos desenhos, vocês ficaram admirados com a beleza deles e gostariam de dizer isso a eles. O que vocês fizeram?			
1	Falamos que estava legal o desenho deles.	Dizemos que é muito legal os desenhos.	1
Vocês precisam abastecer a nave, mas não conseguem ligar a máquina. Há alguns alienígenas ali por perto. O que vocês fazem?			
-1	Pedimos para ele ajudar a empurrar a nave.	Pedimos ajuda para usar a máquina.	1

Cartas Teste 4A

Em Tortura, vocês estão andando pela cidade enquanto comem a maravilhosa torta de lá. Vocês estão tão concentrados no sabor da torta que não viram um tronco. Todos tropeçam e caem, derrubando todos os itens espaciais da bolsa. Uma alienígena que estava passando ajudou vocês a recolherem os itens. Quando todos os itens são recolhidos, o que vocês dizem a alienígena?			
1	Obrigado.		

Continua

(continuação)

Vocês estão andando por Dance City com o traje espacial. Uma das dançarinas olha para vocês e diz: “A roupa de vocês é muito legal! Vocês ficaram bonitos!”. O que vocês fazem?	
1	Obrigado.
Vocês estão em Tortura e sabem que lá há um Aeroporto Intergaláctico de Mixall, porém vocês estão na dúvida se ele ainda está funcionando. Vocês precisam perguntar para o guarda que está ali perto, mas ele está conversando com outro alienígena. O que vocês fazem?	
1	A gente espera ele conversar e depois pergunta: O aeroporto intergaláctico está funcionando?
Vocês estão em Dance City e dois alienígenas fazem um pedido: “Vocês podem olhar para o céu e descobrir que horas o sol se põe?”. O que vocês fazem?	
1	Olhamos para o céu e vê a hora que o céu se põe.
No Monte de Bolo, vocês construíram uma escultura de chantilly. Alguns alienígenas olham, mas não falam nada. Vocês querem saber a opinião deles. O que vocês fazem?	
1	Perguntamos se está legal a escultura.
Vocês estão em Mixalândia observando uma multidão para verificar quantos olhos os alienígenas de lá têm. Porém tem muita gente e elas estão andando muito rápido, é uma tarefa muito difícil para ser realizada por apenas uma pessoa. O que cada membro da equipe faz?	
1	Procura para ver se tem um olho só, falo para os outros: Por favor você pode ajudar a procurar?
Vocês vão à Mixalândia e precisam perguntar para um alienígena se lá há algum meio de transporte que permita a fuga dos ladrões de docinhos. Vocês avistam um alienígena que está andando na rua e resolvem perguntar para ele. Como vocês perguntam?	
1	Por favor, você viu algum ladrões de docinho? (...) Por favor, você pode me dizer se aqui tem uma meio de transporte para os ladrões?
Vocês vão ao Monte de Bolo e decidem comprar camisetas. Vocês notam que a vendedora vende as camisetas apenas para algumas pessoas. Vocês observam que quando um alienígena diz “Vendedora, passa logo essa camiseta para cá”, ela não vende e quando outro diz “Com licença, eu gostaria de comprar uma camiseta”, a vendedora vende. O que vocês fazem?	
1	Falamos “Com licença, nós gostaríamos de comprar uma camiseta”.
Vocês estão em meio a uma multidão de alienígenas em Mixalândia. Vocês precisam descobrir se eles usam roupas amarelas com bolinhas pretas por lá. O que vocês fazem para tentar descobrir isso?	
1	Perguntamos para alguém. Por favor, você pode me dizer se alguém aqui usa roupas de bolinhas pretas?
Vocês estão andando pelos montes de Monte de Bolo quando avistam dois alienígenas com dificuldade para carregar 4 baldes de água. O que vocês fazem?	
1	Perguntamos se eles precisam de ajuda.
Vocês estão em Dance City para verificar se os alienígenas de lá possuem apenas um olho. Vocês estavam observando com atenção e, de repente, um som muito alto é ligado e isso atrapalha a observação. O que vocês fazem?	
1	Falamos: Por favor, você pode desligar esse som alto?
Os policiais estão discutindo em qual região é mais provável que os ladrões estejam. Os alienígenas acham que os ladrões estão em Dance City, mas vocês tiveram uma informação segura de que eles estão em Tortura. O que vocês fazem?	
1	Falamos que achamos que eles estão em Tortura em nossa opinião.
Vocês estão comendo a torta de Tortura mais uma vez. Vocês a acham muito deliciosa. Vocês avistam a cozinheira responsável por fazer as tortas. O que vocês fazem?	
1	Falamos: A torta estão muito gostosas.
Em Monte de Bolo, um alienígena está conversando com vocês sobre as comidas típicas da Terra. Ele está muito interessado em saber como são feitas as pizzas, então pergunta: “Como são feitas as pizzas na Terra?”. O que vocês fazem?	
1	Falamos como as pizzas são feitas.
Em Tortura há uma torta deliciosa. Para comprá-la, precisam ir a um local com muita gente. Muitos alienígenas gritam alto e conseguem a torta, apesar do dono do restaurante dizer: "Façam silêncio e façam fila". O que vocês fazem?	
1	Fazemos silêncio e fila.
Em Dance City, vocês estão dançando os sucessos universais do momento. De repente, enquanto dançam, vocês avistam uma placa que proíbe o uso de sapatos naquela pista de dança. O que vocês fazem?	
1	Tiramos o sapato.
Vocês estão em Mixalândia procurando pelos ladrões. Mas essa região é bastante confusa e fácil de vocês se perderem. Vocês acabam esquecendo por onde vieram e ainda por cima esqueceram o mapa na nave. Vocês estão perdidos. Há vários alienígenas por perto. O que vocês fazem?	
1	Perguntamos: Vocês podem me dizer onde é o caminho de volta?

Cartas Teste 4B

Vocês precisam subir no Monte de Bolo para verificar se a bailarina estava por lá. Vocês não conseguiram subir sozinhos, precisaram da ajuda do Gigante Bert para subirem nas pedras. Depois que o gigante os colocou em cima da pedra, o que vocês dizem a ele?	
1	Obrigado.
Em Mixalândia, vocês estão ensaiando o número que irão apresentar no dia seguinte. Alguns alienígenas se aproximam e elogiam: "Vocês dançam muito bem, parabéns!". O que vocês fazem?	
1	Falamos obrigado.
Vocês estão em Monte de Bolo e precisam saber se naquela região há palcos para apresentadores ensaiarem. Vocês decidem perguntar para algum alienígena. Naquele local há um bebê, uma alienígena lendo e dois alienígenas jogando bola. O que vocês fazem?	
1	Perguntamos para o alienígena que está lendo. "Você podia me dizer, sem querer atrapalhar, se em Monte de Bolo te palcos para ensaiar?". Esperamos ele terminar de ler.
Vocês estão em um restaurante em Tortura comendo a torta deliciosa de lá. O dono do restaurante se aproxima de vocês e pede: "Por favor, vocês podem mudar a nave de vocês de lugar? Ela está atrapalhando a entrada." O que vocês fazem?	
1	Sim, podemos. E aí a gente muda a nave.
Em Monte de Bolo, vocês fazem um discurso belíssimo na abertura do Festival Universal dos Dançarinos Alienígenas. Mas nenhum dos alienígenas comentou sobre ele. Vocês gostariam muito de saber a opinião deles. O que vocês fazem?	
1	Perguntamos para eles se ficou legal. Você gostou da nossa apresentação de abertura.
A nave de vocês está uma bagunça, vocês precisam arrumá-la. A bagunça é tanta que se apenas uma pessoa fosse arrumar iria demorar um tempão. Como vão arrumar essa bagunça?	
1	Em equipe. Cada um vai arrumar uma parte da nave.
Em Dance City, vocês precisam saber se há brutamoelhos ou museus sobre eles que poderiam atrair a dançarina perdida. Vocês resolvem perguntar para um alienígena que está andando ali por perto. Como vocês perguntam?	
1	Você sabe se aqui tem Brutamoelhos?
Vocês estão perdidos em Monte de Bolo. De repente, veem que um casal de alienígenas inseriu uma moeda em uma máquina, fez uma pergunta para ela e foi embora. O que vocês fazem?	
1	A gente coloca uma moeda lá e faz uma pergunta, para saber como voltar.
Vocês precisam saber se em Mixalândia há alienígenas de pele verde. Vocês estão em meio a uma multidão de alienígenas que não falam seu idioma. O que vocês fazem?	
1	Procuramos. Todos da equipe procuramos juntos alienígenas com a pele verde.
Vocês estão andando por Mixalândia, quando avistam uma alienígena com dificuldade para pendurar alguns cartazes no poste. O que vocês fazem?	
1	Ajudamos ele.
Vocês estão no parque de Tortura procurando a dançarina. Naquele momento, dois alienígenas começam a ensaiar a apresentação deles. A música está muito alta e vocês não conseguem ouvir o que o outro dizia. Vocês não podem sair dali. O que vocês fazem?	
1	Falamos: Dá para você abaixar a música, por favor?
Em Tortura, vocês estão conversando com alguns alienígenas sobre Brutamoelhos. Os alienígenas estão falando que Brutamoelhos são animais dóceis e que dariam um deles de presente para uma criança da Terra. Vocês sabem que os Brutamoelhos são muito agressivos. O que vocês fazem?	
1	Falamos para eles que são agressivos.
Em Mixalândia, vocês avistam um grupo de dançarinos ensaiando. Eles dançam muito bem. Vocês gostariam de dizer isso a eles. Ao final do ensaio, eles vêm falar com vocês. O que vocês fazem?	
1	Falamos que a apresentação estava legal, boa.
Vocês estão em Dance City e uma das amigas da dançarina perdida veio falar com vocês. No meio da conversa ela pergunta: "Vocês sabem onde a dançarina está?". O que vocês fazem?	
1	Falamos: Sabemos sim, está em Mixalândia.
Em Tortura, vocês veem um pedaço da roupa da bailarina na grama. Quando vão pegá-lo, um policial aproxima-se e diz "Por favor, não pisem na grama, isso é proibido". O que vocês fazem?	
1	Não pisamos.
Vocês vão ao Teatro de Dance City. Estão comentando animadamente sobre a peça, mas veem uma placa que indica a necessidade de silêncio naquele local. O que vocês fazem?	
1	Fazemos silêncio.
Caminhando por Dance City, a plaquinha de identificação do membro da equipe a sua direita caiu em um buraco. Vocês tentam pegar, mas não alcançam. O buraco é fundo e o braço de vocês é curto. Vocês veem um alienígena com tentáculos grandes. O que vocês fazem?	
1	Falamos para ele nos ajudar a pegar. (...) Por favor, você pode nos ajudar a pegar a identificação?

APÊNDICE J

Registro das respostas do P12 e do P13 às perguntas de teste

Cartas Teste 1A

Vocês estão em um Festival do Louvalígena, nesse festival é importante que todo mundo dance do jeito certo para dar boa sorte para o resto do ano. Os alienígenas colocam as mãos nos pés. O que vocês fazem?			
0	P.1: Essa eu não sei não. P.2: Essa eu não sei.	P.1: A gente diz que não pode colocar a mão no pé porque tem que dançar certo.	1
Vocês precisam encontrar uma loja na Árvore da Coruja, mas lá as lojas são pequenas e bem apertadinhas uma do lado da outra. Naquela região não tem ninguém que fala nosso idioma. O que vocês fazem?			
1	P.2: A gente procura, tenta procurar. P.1: Olhando assim.	P.2: A gente tenta procurar a loja nós mesmo.	1
Vocês precisam encontrar um alienígena verde na multidão, mas tem MUITA gente. O que vocês fazem?			
1	P.2: A gente procura mais ainda. Olhando e falando licença.	P.1: A gente continua procurando por lá.	1
Vocês estão preparando a nave para partir, pois precisam partir daqui a pouco, caso contrário irão se atrasar. Um alienígena começa a conversar com vocês. O que vocês fazem?			
1	P.2: Diz que nós não pode conversar agora porque nós tá muito atrasado.	P.1: Nós diz que agora não dá porque nós tá atrasado.	1
Vocês estão escrevendo o Relatório Intergaláctico de Sabion, vocês precisam terminar em 10 minutos. Um alienígena começa a cantar muito alto do lado de vocês. O que vocês fazem?			
1	P.2: A gente pede para ele diminuir um pouco a voz, para a gente terminar nosso... porque a gente está escrevendo. Fazendo o favor, depois ele continua a cantar.	P.2: A gente pede para ele abaixar um pouco a voz, porque nós tem que terminar logo essa lição. Por favor.	1

Carta Testes 1B

Vocês queriam comprar Bicicletas de Plasmas Motorizadas, vocês foram a uma loja e viram que a vendedora entregava o produto para quem dizia "Obrigado" ao final da compra e quem não dizia "Obrigado", saia sem o produto. O que vocês fazem?			
1	P.1: "Nós dizia obrigado." P.2: "É... obrigado".	P.2: "Obrigado"	1
Vocês foram ao Hospital de Sabion, lá todos estavam em silêncio. O que vocês fazem?			
1	P.1: "Ficamos em silêncio" P.2: "Também".	P.1: "Fazemos silêncio!"	1
Vocês precisam encontrar um local para aterrissar a nave, mas não possuem um mapa e não conhecem a região. O que vocês fazem?			
1	P.2: "A gente pergunta né!" O: "Mas, vocês estão dentro da nave, não tem como vocês perguntarem!" P.2: "Ah é, deixa eu ver. Se fosse eu... a gente procura um lugar seguro, que não tenho muita árvore. Olha pela janela, procurava assim, e via um lugar que tivesse muita árvore assim, e se tivesse a gente pousa." P.1: "A gente ia conseguir para."	P.2: "Procurava pela janela um local bom para parar"	1
Vocês estão lendo um livro muito importante e precisam terminar de lê-lo. Um alienígena criança pede para brincar com vocês. O que vocês fazem?			
1	P.2: "É... Nós fala para ele que não vai dar porque a gente está muito ocupado."	P.2: "A gente fala para ele que nós tá muito ocupado agora e não dá para brincar". P.1: "É... mais tarde a gente brinca com ele".	1
Vocês estão contando quantos alimentos ainda restam na geladeira da nave e não podem parar de contar. Um alienígena se aproxima e começa a gritar muito alto. O que vocês fazem?			
0	P.2: "Grita muito alto?" P.1: "É! Ele está gritando muito alto." P.2: "Nossa! Eu ia falar: 'Você está bem?'" Deixa eu ver. Nossa! 'Aconteceu alguma coisa?'" P.1: "Nós pergunta porque ele está gritando, qual o motivo." P.2: "É".	P.1: "A gente pede para ele para de gritar por um tempo, porque nós tá fazendo uma coisa importante".	1

Carta Testes 2A

Para ir embora, vocês precisam se despedir do presidente de Merlon. Porém o presidente está conversando com o prefeito do Céu Fluorescente. O que vocês fazem?			
1	P.1: “Espera ele terminar de falar com o prefe...” P.2: “É”. P.1 e P.2: “Depois a gente fala com ele.”	P.2: “Quando ele terminar de falar...” P.1: “A gente fala com ele.” P.2: “É a gente fala com ele”.	1
Vocês precisam chegar logo a Terra, pois o combustível já está quase acabando. No caminho, um alienígena pede carona para o planeta Tong-Brut. O que vocês fazem?			
1	P.2: “A gente fala que está sem combustível, nem para nós a gente está conseguindo ir. A gente vai tentar pedir alguém para levar nós.” P.1: “Eu falo que o combustível já está quase acabando, e se tivesse mais combustível a gente levava eles.”	P.1: “Falamos que agora não vai dar, porque está acabando até para nós.”	1
Vocês precisam encontrar o Buraco de Minhoca para chegar mais rápido a Terra, mas não sabem onde é. Um alienígena de Merlon está passando por aí e vocês decidem perguntar. Como vocês perguntam?			
1	P.2: “Olá, você pode me indicar onde que é o Buraco de Minhoca, fazendo o favor?”	P.2: “Por favor, você sabe onde é o Buraco de Minhoca fazendo o favor? Aí ele explica”	1
Quando estão se despedindo dos alienígenas de Merlon, um deles pergunta qual o caminho para a Terra. O que vocês respondem?			
-1	P.2: “Nossa! A gente fala que é daqui mais para frente.” P.1: “Vira a esquerda”. P.2: “Alguma coisa assim. Não, vira a esquerda não, está louco?! A gente vai estar dentro do espaço. A gente fala, deixa eu ver... Nossa! É, perai deixa eu ver. Está logo muito mais para a frente.”	P.2: “Que nós não sabe. A gente não sabe o que responder nessa. É um pouco mais para gente, é só você ir reto e seguir, você vai encontrar ela.”	1
Vocês estão a caminho da Terra. Há dois caminhos: um caminho muito mais curto que sobrevoa o Parque Infantil Açucarado e um caminho que precisa dar uma volta enorme para chegar ao Buraco de Minhoca. Em Merlon é proibido passar com a nave por cima de parque infantis. O que vocês fazem?			
1	P.2: “A gente dá a volta mais grande. Acho melhor né, porque não vai ter como passar lá por cima.”	P.2: “Passa pela parte mais grande.”	1

Cartas Teste 2B

Vocês querem muito agradecer ao presidente de Merlon por permitir que vocês visitassem o planeta. Porém o presidente está lendo o livro das leis merlonianas. O que vocês fazem?			
1	P.1: Espera ele terminar de ler e fala.	P.1: Nós espera ele terminar de ler o livro e depois nós fala para ele.	1
No caminho de volta, um astronauta da Terra que estava perdido em Merlon pede uma carona para a Terra. O que vocês fazem?			
1	P.1: Nós avisa que não dá porque estamos indo para o planeta Merlon.	P.1: Nós dá uma carona para ele.	1
Vocês querem tirar uma foto com alguns alienígenas para levar para a Terra. Alguns alienígenas estão perto de vocês e vocês decidem perguntar. Como vocês perguntam?			
1	P.2: Vocês pode tirar uma foto com nós? P.1: Por favor.	P.1: Com licença, eu posso tirar uma foto com vocês?	1
Quando vocês estão na festa de despedida, uma criança alienígena se aproxima e pergunta quando vocês vão retornar ao planeta. O que vocês respondem?			
1	P.1: Quando der. P.2: Quando a gente terminar a missão. (...) Acho que nunca mais.	P.2: Acho que nunca mais.	1
Vocês estão a caminho da Terra, quando um policial pede para vocês pararem e os informa que estão andando na contra mão. O que vocês fazem?			
1	P.2: Obrigado. Quando ele informa que a gente tá indo pelo caminho errado. P.1: Fala obrigado e vai para outra faixa.	P.2: A gente fala obrigada e vamos para outra mão.	1

Cartas Teste 3A

Vocês estavam andando pelo parque e não pisaram na grama como indicava na placa. Um guarda se aproximou e disse: "Muito bem, vocês não pisaram na grama". O que vocês respondem ao guarda?			
1	P.1: Obrigado.	P.1 e P.2: Obrigado	1
Vocês estão procurando no mapa um local adequado para aterrissar a nave. Mas como o mapa é muito grande, irá demorar se apenas uma pessoa da equipe procurar. O que cada membro da equipe faz?			
1	P.2: Tipo eu procuro o lugar da nave para aterrissar e se ele puder ele procura na outra parte né. P.1: Eu procuro na outra parte e pela janela, olhando.	P.2: Igual nós falamos, eu fico de um lado e ele fica do outro, para olhar mais áreas.	1
Uma alienígena irá viajar com vocês, ela precisa trazer suas 10 malas pesadas para a nave. O que vocês fazem?			
1	P.2: A gente ajuda ela a trazer.	P.2: A gente ajuda ela a trazer as malas pesadas para a nave.	1
Vocês estavam decidindo em qual local era melhor aterrissar a nave. Um de vocês falou que seria melhor aterrissar na floresta, mas vocês acham que é melhor aterrissar na clareira. O que vocês fazem?			
-1	P.1: A gente aterrissa na clareira porque tem menos árvores.	P.2: Nós aterrissamos na terra que ele quer. (...) A gente aterrissa na clareira. OU você quer aterrissar lá? P.1: Na clareira, é melhor tem menos árvores.	1
Vocês estavam escrevendo uma carta para os Tong-brutianos, mas esqueceram como se escrevia uma palavra na língua deles. Vocês precisam escrever esse texto. O que vocês fazem?			
0	P.1 e P.2: Nós não sabemos responder.	P.1: Essa a gente não sabe. P.2: A gente pedia uma ajuda para ajudar nós a escrever. P.1: Porque nós não sabe aquela palavra.	1

Cartas Teste 3B

Vocês estavam perdido, mas um alienígena indicou o caminho correto para vocês. O que vocês dizem a ele?			
1	P.2: "Obrigado".	P.1: "Obrigado".	1
Vocês fizeram uma escultura de gelo do presidente do planeta Tong-Brut. Alguns alienígenas viram e não falaram nada, mas vocês gostariam de ouvir a opinião deles. O que vocês fazem?			
1	P.2: A gente fala vocês podem ver minha escultura.	P.2: Por favor, vocês podem ver minha escultura. Por favor.	1
Vocês viram uma nave espacial parada na estrada com uma fumacinha saindo do motor. Vocês pararam a nave e os alienígenas da nave disseram que não sabiam consertar a nave. Vocês são profissionais e sabem concertar essa nave. O que vocês fazem?			
1	P.1: A gente ajuda a concertar.	P.1: A gente concerta a nave.	1
Vocês viram os alienígenas fabricando belíssimos desenhos, vocês ficaram admirados com a beleza deles e gostariam de dizer isso a eles. O que vocês fizeram?			
0	P.1: A gente fala que legal. P.2: É.	P.2: Nossa, ficou ficou legal o seu desenho.	1
Vocês precisam abastecer a nave, mas não conseguem ligar a máquina. Há alguns alienígenas ali por perto. O que vocês fazem?			
0	P.1: A gente vai num outro posto abastecer. P.2: Isso, vamos no outro posto.	P.1: A gente pergunta para eles como faz para abastecer.	1

Cartas Teste 4A

Em Tortura, vocês estão andando pela cidade enquanto comem a maravilhosa torta de lá. Vocês estão tão concentrados no sabor da torta que não viram um tronco. Todos tropeçam e caem, derrubando todos os itens espaciais da bolsa. Uma alienígena que estava passando ajudou vocês a recolherem os itens. Quando todos os itens são recolhidos, o que vocês dizem a alienígena?			
-			
Vocês estão andando por Dance City com o traje espacial. Uma das dançarinas olha para vocês e diz: "A roupa de vocês é muito legal! Vocês ficaram bonitos!". O que vocês fazem?			
-			
Vocês estão em Tortura e sabem que lá há um Aeroporto Intergaláctico de Mixall, porém vocês estão na dúvida se ele ainda está funcionando. Vocês precisam perguntar para o guarda que está ali perto, mas ele está conversando com outro alienígena. O que vocês fazem?			
-			
Vocês estão em Dance City e dois alienígenas fazem um pedido: "Vocês podem olhar para o céu e descobrir que horas o sol se põe?". O que vocês fazem?			
-			

Continua

(continuação)

No Monte de Bolo, vocês construíram uma escultura de chantilly. Alguns alienígenas olham, mas não falam nada. Vocês querem saber a opinião deles. O que vocês fazem?	
1	P.2: O que vocês acharam desse... P.1: Bolo. P.2: Não. Chantilly? O que vocês acham desse chantilly que a gente fez?
Vocês estão em Mixalândia observando uma multidão para verificar quantos olhos os alienígenas de lá têm. Porém tem muita gente e elas estão andando muito rápido, é uma tarefa muito difícil para ser realizada por apenas uma pessoa. O que cada membro da equipe faz?	
1	P.2: A gente fica andando, cada pessoa fica andando e olhando. Eu fico andando para um lado e falando "Olá" para as pessoas e aí as pessoas olham e eu vejo. P.1: Eu fico olhando para o outro lado, olhando as pessoas.
Vocês vão à Mixalândia e precisam perguntar para um alienígena se lá há algum meio de transporte que permita a fuga dos ladrões de docinhos. Vocês avistam um alienígena que está andando na rua e resolvem perguntar para ele. Como vocês perguntam?	
1	P.2: Existe um transporte de ladrões para fugir, por favor?
Vocês vão ao Monte de Bolo e decidem comprar camisetas. Vocês notam que a vendedora vende as camisetas apenas para algumas pessoas. Vocês observam que quando um alienígena diz "Vendedora, passa logo essa camiseta para cá", ela não vende e quando outro diz "Com licença, eu gostaria de comprar uma camiseta", a vendedora vende. O que vocês fazem?	
1	P.1: A gente fala "Com licença, quero comprar essa camiseta."
Vocês estão em meio a uma multidão de alienígenas em Mixalândia. Vocês precisam descobrir se eles usam roupas amarelas com bolinhas pretas por lá. O que vocês fazem para tentar descobrir isso?	
1	P.2: A gente fica falando "Licença, licença" e fica olhando.
Vocês estão andando pelos montes de Monte de Bolo quando avistam dois alienígenas com dificuldade para carregar 4 baldes de água. O que vocês fazem?	
1	P.1: Nós ajuda ele a carregar os baldes de água.
Vocês estão em Dance City para verificar se os alienígenas de lá possuem apenas um olho. Vocês estavam observando com atenção e, de repente, um som muito alto é ligado e isso atrapalha a observação. O que vocês fazem?	
-	
Os policiais estão discutindo em qual região é mais provável que os ladrões estejam. Os alienígenas acham que os ladrões estão em Dance City, mas vocês tiveram uma informação segura de que eles estão em Tortura. O que vocês fazem?	
1	P.2: Eu falo assim, eu acho que eles estão em Tortura.
Vocês estão comendo a torta de Tortura mais uma vez. Vocês a acham muito deliciosa. Vocês avistam a cozinheira responsável por fazer as tortas. O que vocês fazem?	
1	P.1 e P.2: Nós fala que tá muito boa. P.2: Para ela continuar assim. "Nossa, essa torta tá muito boa, me passa essa receita?"
Em Monte de Bolo, um alienígena está conversando com vocês sobre as comidas típicas da Terra. Ele está muito interessado em saber como são feitas as pizzas, então pergunta: "Como são feitas as pizzas na Terra?". O que vocês fazem?	
1	P.2: É... Massa... A gente responde assim: Na Terra as pizzas são feitas de massa, calabresa ou queijo, molho de tomate e esquentada... P.1: No fogão a lenha. P.2: É. E... P.1: E só.
Em Tortura há uma torta deliciosa. Para comprá-la, precisam ir a um local com muita gente. Muitos alienígenas gritam alto e conseguem a torta, apesar do dono do restaurante dizer: "Façam silêncio e façam fila". O que vocês fazem?	
1	P.2: Nós faz. P.1: Silêncio. P.2: E faz fila.
Em Dance City, vocês estão dançando os sucessos universais do momento. De repente, enquanto dançam, vocês avistam uma placa que proíbe o uso de sapatos naquela pista de dança. O que vocês fazem?	
1	P.1: Arranca o sapato. P.2: É, nós arranca o sapato.
Vocês estão em Mixalândia procurando pelos ladrões. Mas essa região é bastante confusa e fácil de vocês se perderem. Vocês acabam esquecendo por onde vieram e ainda por cima esqueceram o mapa na nave. Vocês estão perdidos. Há vários alienígenas por perto. O que vocês fazem?	
1	P.2: Pergunta para eles, onde tá... P.1: O caminho para nossa nave. P.2: É. Por favor, você pode indicar onde fica o caminho para a gente ir para a nossa nave? Pode ter um estacionamento ou alguma coisa assim.

Cartas Teste 4B

Vocês precisam subir no Monte de Bolo para verificar se a bailarina estava por lá. Vocês não conseguiram subir sozinhos, precisaram da ajuda do Gigante Bert para subirem nas pedras. Depois que o gigante os colocou em cima da pedra, o que vocês dizem a ele?	
1	P.2: Obrigado. P.1: Obrigado por nos ajudar a subir.
Em Mixalândia, vocês estão ensaiando o número que irão apresentar no dia seguinte. Alguns alienígenas se aproximam e elogiam: "Vocês dançam muito bem, parabéns!". O que vocês fazem?	
1	P.2: Obrigado, né. P.1: Elogia eles também e agradece. P.2: Obrigado.
Vocês estão em Monte de Bolo e precisam saber se naquela região há palcos para apresentadores ensaiarem. Vocês decidem perguntar para algum alienígena. Naquele local há um bebê, uma alienígena lendo e dois alienígenas jogando bola. O que vocês fazem?	
1	P.1: Espera eles terminar de ler. P.2: É... ou jogar bola. P.1: Aí a gente fala com ele.
Vocês estão em um restaurante em Tortura comendo a torta deliciosa de lá. O dono do restaurante se aproxima de vocês e pede: "Por favor, vocês podem mudar a nave de vocês de lugar? Ela está atrapalhando a entrada." O que vocês fazem?	
1	P.2: Nós muda a nave. P.1: É... nós muda. P.2: Porque tá atrapalhando, né.
Em Monte de Bolo, vocês fazem um discurso belíssimo na abertura do Festival Universal dos Dançarinos Alienígenas. Mas nenhum dos alienígenas comentou sobre ele. Vocês gostariam muito de saber a opinião deles. O que vocês fazem?	
1	P.2: A gente pergunta a opinião dele. É... Por favor, você pode falar a sua opinião?
A nave de vocês está uma bagunça, vocês precisam arrumá-la. A bagunça é tanta que se apenas uma pessoa fosse arrumar iria demorar um tempão. Como vão arrumar essa bagunça?	
1	P.2: Nós chamava toda a equipe e arrumava. P.1: Eu chamava os parceiros só para arrumar lá e depois dava uns trocados para eles. P.2: Ou... se tivesse muita roupa, muita roupa, muito muito muito assim, a gente arrumava mais pessoas para nós arrumar.
Em Dance City, vocês precisam saber se há brutamoelhos ou museus sobre eles que poderiam atrair a dançarina perdida. Vocês resolvem perguntar para um alienígena que está andando ali por perto. Como vocês perguntam?	
-1	P.2: A gente fala assim, é... Você sabe... pera aí... A gente fala assim, você sabe... É para perguntar para o alienígena né? (...) Eu não estou entendendo. P.1: A gente pergunta se ele sabe onde está a dançarina.
Vocês estão perdidos em Monte de Bolo. De repente, veem que um casal de alienígenas inseriu uma moeda em uma máquina, fez uma pergunta para ela e foi embora. O que vocês fazem?	
1	P.1: Nós ia lá colocava uma moeda... P.2: E vê o que falava. Onde a gente tá? Qual parte da cidade?
Vocês precisam saber se em Mixalândia há alienígenas de pele verde. Vocês estão em meio a uma multidão de alienígenas que não falam seu idioma. O que vocês fazem?	
1	P.1: Iiii... P.2: Que não fala seu idioma? Deixa eu ver o que a gente fala... P.1: Essa eu não sei... P.2: Mixalândia? Como assim? (...) A gente fala assim: Você já olhou alguma pessoa que tem pele ver... P.1: Mas não tem ninguém para perguntar. P.2: Nossa, o que a gente faz? Nossa, essa é difícil. A gente tenta procurar, fica andando assim, vendo. A gente fica olhando.
Vocês estão andando por Mixalândia, quando avistam uma alienígena com dificuldade para pendurar alguns cartazes no poste. O que vocês fazem?	
1	P.1 e P.2: A gente ajuda ela a pendurar.
Vocês estão no parque de Tortura procurando a dançarina. Naquele momento, dois alienígenas começam a ensaiar a apresentação deles. A música está muito alta e vocês não conseguem ouvir o que o outro dizia. Vocês não podem sair dali. O que vocês fazem?	
1	P.2: A gente tenta falar com o moço... Mas a gente não pode sair né? (...) Fala para o moço assim... Calma aí deixa eu me lembrar. (...) Naquele momento dois alienígenas, como assim? (...) A gente tenta ir para outro lugar para tentar conversar. P.1: Mas não pode sair dali. Nós pede para eles abaixar a música.

Continua

(continuação)

Em Tortura, vocês estão conversando com alguns alienígenas sobre Brutamoelhos. Os alienígenas estão falando que Brutamoelhos são animais doces e que dariam um deles de presente para uma criança da Terra. Vocês sabem que os Brutamoelhos são muito agressivos. O que vocês fazem?	
1	P.2: A gente fala que não vai dar, porque... Ah não... Tem que falar a verdade né. A gente fala que é muito agressivo e que pode machucar as crianças.
Em Mixalândia, vocês avistam um grupo de dançarinos ensaiando. Eles dançam muito bem. Vocês gostariam de dizer isso a eles. Ao final do ensaio, eles vêm falar com vocês. O que vocês fazem?	
1	P.1: Nós fala para ele que eles estavam dançando muito bem.
Vocês estão em Dance City e uma das amigas da dançarina perdida veio falar com vocês. No meio da conversa ela pergunta: “Vocês sabem onde a dançarina está?”. O que vocês fazem?	
1	P.2: A gente fala que não. P.1: A gente fala. Desculpe, mas nós não sabe aonde ela tá. P.2: A gente também está procurando. Ahhh... A gente encontrou ela em Mixalândia.
Em Tortura, vocês veem um pedaço da roupa da bailarina na grama. Quando vão pegá-lo, um policial aproxima-se e diz “Por favor, não pisem na grama, isso é proibido”. O que vocês fazem?	
1	P.2: A gente fala assim, a gente só ia pegar essa roupa, porque estamos procurando a bailarina e acho que pertence a ela.
Vocês vão ao Teatro de Dance City. Estão comentando animadamente sobre a peça, mas veem uma placa que indica a necessidade de silêncio naquele local. O que vocês fazem?	
1	P.1: A gente fica em silêncio.
Caminhando por Dance City, a plaquinha de identificação do membro da equipe a sua direita caiu em um buraco. Vocês tentam pegar, mas não alcançam. O buraco é fundo e o braço de vocês é curto. Vocês veem um alienígena com tentáculos grandes. O que vocês fazem?	
1	P.2: Olá, você pode pegar... O que caiu mesmo? P.1: Pede para ele pegar. P.2: A gente pede para ele nos ajudar por favor.

APÊNDICE K

Teste de Leitura

A pesquisadora deverá apresentar-se dizendo seu nome e perguntar o nome e a idade do participante. Em seguida, deverá explicar a atividade a ser desenvolvida.

Fala para a apresentação da atividade: *“eu vou lhe dar um texto para você ler e me contar depois o que entendeu dele, certo? Você pode ler em voz alta ou em silêncio, e não precisa ter pressa, pode ler devagar. Caso tenha dúvidas, não entenda alguma palavra ou não consiga entender o texto, você pode pedir ajuda sem problemas.*

A experimentadora deverá entregar ao participante uma folha de papel com o texto para o teste de leitura. Após o fim da leitura, a experimentadora perguntará ao participante se ele entendeu o texto e fará três perguntas.

Texto para o teste de leitura:

O principezinho escalou uma grande montanha. As únicas montanhas que conhecera eram os três vulcões que lhe davam pelo joelho. O vulcão extinto servia-lhe de tamborete. "De montanha tão alta, pensava ele, verei todo o planeta e todos os homens. Mas só viu agulhas de pedra, pontudas.

- Bom dia, disse ele inteiramente ao léu.
- Bom dia ... Bom dia ... Bom dia ... respondeu o eco.
- Quem és tu? perguntou o principezinho.
- Quem és tu ... quem és tu ... quem és tu... respondeu o eco.
- Sêde meus amigos, eu estou só, disse ele. - Estou só ... estou só ... estou só, respondeu o eco. Este planeta é todo seco, pontudo e salgado.

Perguntas para o teste de leitura:

- quem é o personagem principal?
- o que o personagem fez?
- com quem ele estava falando?

Para ser considerado apto a participar do estudo, o participante deve ser capaz de responder as três perguntas.

APÊNDICE L

Termo de Consentimento Livre e Esclarecido – TCLE para Seleção do Participantes do
Estudo 2

TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO

“Desenvolvimento de um Jogo de Tabuleiro de Habilidades Sociais Educativas e sua Avaliação sobre os efeitos no repertório de Habilidades Sociais de crianças de 8 a 11 anos”

Aos pais do(a) aluno(a) _____

Prezados senhores pais,

Eu, Raissa Roberti Benevides, vinculada à Universidade Estadual de Londrina, convido vocês a participar do projeto “Desenvolvimento de um Jogo de Tabuleiro de Habilidades Sociais Educativas e sua Avaliação sobre os efeitos no repertório de Habilidades Sociais de crianças de 8 a 11 anos”. O projeto tem por objetivo avaliar a efetividade do jogo de tabuleiro no desenvolvimento de habilidades sociais acadêmicas, como, por exemplo, seguir regras, aguardar a vez para falar, realizar a tarefa, ignorando interrupções dos colegas, fazer e responder perguntas, entre outras. Consideramos esse projeto importante visto que algumas pesquisas têm mostrado forte relação entre o repertório de habilidades sociais e o desempenho acadêmico dos alunos, ou seja, baixos índices de habilidades sociais podem acarretar num baixo desempenho acadêmico.

Dessa forma, gostaríamos de convidar seu(a) filho(a) para participar da pesquisa a ser realizada em salas da própria escola da criança. A participação do(a) seu(a) filho(a) é muito importante e ela se daria pelo preenchimento de um questionário que avalia habilidades sociais.

Esclarecemos que a participação é totalmente voluntária, podendo os senhores pais: recusar-se a participar, ou mesmo desistir a qualquer momento, sem que isto acarrete qualquer ônus ou prejuízo à sua pessoa e ao seu(a) filho(a). Esclarecemos, também, que as informações serão utilizadas somente para os fins de pesquisa acadêmica e serão tratadas com o mais absoluto sigilo e confidencialidade, de modo a preservar a sua identidade.

Esclarecemos ainda, que o(a) senhor(a) não pagará e nem será remunerado(a) por sua participação. Garantimos, no entanto, que todas as despesas decorrentes da pesquisa serão ressarcidas, quando devidas e decorrentes especificamente de sua participação.

Caso os senhores tenham dúvidas ou necessitem de mais esclarecimentos, poderão contatar a pesquisadora responsável (**Raissa Roberti Benevides, RG:39.236.551-0, Rua Delaine Negro, 55, Bl. Rui Barbosa, Apto. T04, (43) 3338-7281, (11) 98364-7272, raissa_roberti@hotmail.com**), ou procurar o Comitê de Ética em Pesquisa Envolvendo Seres Humanos da Universidade Estadual de Londrina, situado junto ao LABESC – Laboratório Escola, no Campus Universitário, telefone 3371-5455, e-mail: cep268@uel.br.

Londrina, ____ de _____ de 2015.

_____ (Nome do Responsável do Participante) tendo sido devidamente esclarecido sobre os procedimentos da pesquisa, concorda na participação **voluntariamente** da pesquisa descrita acima do seu filho(a) _____ (Nome do Participante).

Assinatura (ou impressão dactiloscópica): _____

APÊNDICE M

Termo de Consentimento Livre e Esclarecido – TCLE dos Participantes do Estudo 2

TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO

“Desenvolvimento de um Jogo de Tabuleiro de Habilidades Sociais Educativas e sua Avaliação sobre os efeitos no repertório de Habilidades Sociais de crianças de 8 a 11 anos”

Aos pais do(a) aluno(a) _____

Prezados senhores pais,

Eu, Raissa Roberti Benevides, vinculada à Universidade Estadual de Londrina, convido vocês a participar do projeto “Desenvolvimento de um Jogo de Tabuleiro de Habilidades Sociais Educativas e sua Avaliação sobre os efeitos no repertório de Habilidades Sociais de crianças de 8 a 11 anos”. O projeto tem por objetivo avaliar a efetividade do jogo de tabuleiro no desenvolvimento de habilidades sociais acadêmicas, como, por exemplo, seguir regras, aguardar a vez para falar, realizar a tarefa, ignorando interrupções dos colegas, fazer e responder perguntas, entre outras. Consideramos esse projeto importante visto que algumas pesquisas têm mostrado forte relação entre o repertório de habilidades sociais e o desempenho acadêmico dos alunos, ou seja, baixos índices de habilidades sociais podem acarretar num baixo desempenho acadêmico.

Dessa forma, gostaríamos de convidar seu(a) filho(a) para participar da pesquisa a ser realizada em salas da própria escola da criança. A participação do(a) seu(a) filho(a) é muito importante e ela se daria pelo preenchimento de questionários que avaliam habilidades sociais, a participação de sessões de grupo para jogar um jogo de tabuleiro desenvolvido pela pesquisadora, tais sessões serão filmadas, e observações do seu filho em sala de aula, essas observações não serão filmadas.

Esclarecemos que a participação é totalmente voluntária, podendo os senhores pais: recusar-se a participar, ou mesmo desistir a qualquer momento, sem que isto acarrete qualquer ônus ou prejuízo à sua pessoa e ao seu(a) filho(a). Esclarecemos, também, que as informações serão utilizadas somente para os fins de pesquisa acadêmica e serão tratadas com o mais absoluto sigilo e confidencialidade, de modo a preservar a sua identidade. Quanto aos vídeos das sessões, esses serão arquivados de modo que apenas os integrantes do grupo de pesquisa terão acesso.

Esclarecemos ainda, que o(a) senhor(a) não pagará e nem será remunerado(a) por sua participação. Garantimos, no entanto, que todas as despesas decorrentes da pesquisa serão ressarcidas, quando devidas e decorrentes especificamente de sua participação.

Os benefícios esperados são o aumento do repertório de habilidades sociais acadêmicas para as crianças participantes e a generalização para o contexto escolar. Quanto aos riscos, as crianças poderão sentir-se sensibilizadas ao expor situações pessoais, contudo o grupo será acompanhado pela pesquisadora que é formada em Psicologia que auxiliará a criança caso venha a ocorrer.

Caso os senhores tenham dúvidas ou necessitem de mais esclarecimentos, poderão contatar a pesquisadora responsável (**Raissa Roberti Benevides, RG:39.236.551-0, Rua Delaine Negro, 55, Bl. Rui Barbosa, Apto. T04, (43) 3338-7281, (11) 98364-7272, raissa_roberti@hotmail.com**), ou procurar o Comitê de Ética em Pesquisa Envolvendo Seres Humanos da Universidade Estadual de Londrina, situado junto ao LABESC – Laboratório Escola, no Campus Universitário, telefone 3371-5455, e-mail: cep268@uel.br.

Londrina, _____ de _____ de 2016.

_____ (Nome do Responsável do Participante) tendo sido devidamente esclarecido sobre os procedimentos da pesquisa, concorda na participação **voluntariamente** da pesquisa descrita acima do seu filho(a) _____ (Nome do Participante).

Assinatura (ou impressão dactiloscópica): _____

APÊNDICE N

Folha de Registro dos Comportamentos emitidos nas sessões de observação em sala de aula

Nome: _____ Data: ____/____/____ Observação n°: ____ Observador: _____

Habilidades Sociais Acadêmicas	Início: __:__:__ Término: __:__:__		
	Tempo da sessão (min)		
	00:00 - 15:00	15:01 - 30:00	30:01 - 45:00
SR - Seguir regras e instruções orais propostas pela professora não relacionadas à atividades acadêmicas*			
NSR - Desobedecer às regras e instruções orais propostas pela professora não relacionadas à atividades acadêmicas			
AF - Aguardar a vez para falar com a professora			
NAF - Falar em momentos inapropriados durante a aula com a professora			
AP - Atender pedidos dos colegas em momentos apropriados da aula			
NAP - Permanecer parado ou emitir gestos que não atendam ao pedido do colega			
RP - Após um colega fazer um pedido, recusar realizar a tarefa de maneira adequada			
API - Atender pedidos dos colegas em momentos inapropriados da aula			
RA - Realizar as atividades pedidas pela professora em classe **			
NR - Realizar outras atividades , que não envolvam interação social, que não àquela pedida pela professora			
IS - Interagir socialmente com os colegas em momentos apropriados			
ISI - Interagir socialmente com os colegas em momentos inapropriados			
FP - Fazer perguntas em sala de aula em momentos apropriados, que não dizem respeito a buscar aprovação ou pedir ajuda			
FPI - Fazer pergunta não referente à matéria em momento apropriado.			
RP - Responder a perguntas em sala de aula***			
RPI - Permanecer em silêncio ou responder com falas que não dizem respeito à pergunta após pergunta direcionada à pessoa			
EO - Expor sua própria opinião			
EOI - Expor sua opinião em momento inapropriado			
CP - Chamar a professora ou colega para falar a respeito das atividades da sala de aula ou de assuntos pertinentes			
CPI - Chamar a professora ou colega para falar a respeito de assuntos não pertinentes à atividade e/ou à sala de aula			
AS - Pedir para os colegas que estão atrapalhando parar			
SC - Solicitar ajuda aos colegas			
SP - Solicitar ajuda à professora			
AO - Ajudar ou oferecer ajuda aos colegas e/ou à professora			
AA - Agradecer pela ajuda recebida			
NAA - Permanecer em silêncio ou emitir gestos que não indiquem agradecimento após o recebimento de ajuda			
BA - Buscar aprovação por desempenho realizado			

Continua

(continuação)

ED - Elogiar a qualidade do desempenho do outro			
AE - Agradecer elogio ou aprovação			
NAA - Permanecer em silêncio ou emitir gestos que não indiquem agradecimento após elogio ou aprovação			
TG - Realizar trabalho em grupo			
NTG - Atrapalhar a realização de tarefas em grupo			
* - Marcar asterisco quando a instrução dizer respeito a aguardar a vez para falar ** - Marcar na folha de observações quanto tempo demorou para iniciar a tarefa *** - Marcar asterisco quando a resposta for uma exposição da opinião do participante			Disciplina:

Tempo da Sessão	Observações	Tempo para RA
00:00 - 15:00		
15:01 - 30:00		
30:01 - 45:00		

APÊNDICE O

Categorias comportamentais usadas para realização da observação

Comportamentos Adequados	Descrição	Comportamentos Inadequados	Descrição
Seguir regras e instruções orais propostas pela professora não relacionadas às atividades acadêmicas.	Comportar-se conforme regras e instruções dadas pela professora	Desobedecer às regras e instruções orais propostas pela professora não relacionadas às atividades acadêmicas	Comportar-se de modo contrário às regras e instruções fornecidas pela professora
Aguardar a vez para falar com a professora	Falar com a professora, quando outras pessoas estiverem em silêncio ou não estiverem realizando alguma atividade que as impeça de prestar atenção ao que está sendo dito.	Falar em momentos inapropriados durante a aula com a professora	Falar com a professora em momentos inapropriados durante a aula (ex.: quando a professora estiver explicando, durante a realização de uma prova)
Realizar as atividades em classe pedidas pela professora	Fazer as tarefas e atividades pedidas pela professora durante o período da aula, independente de distrações presentes na sala de aula (ex., conversas dos demais alunos)	Realizar outras atividades, que não envolvam interação social, que não àquela pedida pela professora	Realizar outras atividades, que não envolvam interação social, (ex.: levantar da cadeira, escrever em outros papéis, brincar com algum objeto), independentemente de a professora ter pedido a realização de tarefas e atividades
Fazer perguntas em sala de aula em momentos apropriados, que não dizem respeito a buscar aprovação ou pedir ajuda	Fazer perguntas em voz alta à professora referentes ao conteúdo da aula ou a conteúdos anteriormente ministrados, que não dizem respeito a buscar aprovação ou pedir ajuda	Fazer pergunta não referente à matéria em momento apropriado	Fazer perguntas aos colegas e/ou aos professores não condizentes com o conteúdo da aula ou a conteúdos anteriormente ministrados
Responder a perguntas em sala de aula	Responder em voz alta a perguntas feitas pela professora e colegas, referentes ou não à matéria, com falas que dizem respeito à pergunta	Permanecer em silêncio ou responder com falas que não dizem respeito à pergunta após questionamento direcionado à pessoa	Ficar em silêncio ou responder em voz alta à perguntas, com falas que não dizem respeito à pergunta, após questionamento direcionado à pessoa.

Continua

(continuação)

Comportamentos Adequados	Descrição	Comportamentos Inadequados	Descrição
Pedir para os colegas que estão atrapalhando parar	Pedir aos colegas para pararem com algum comportamento considerado disruptivo (ex., conversar alto, brincar, jogar papel um no outro etc.)		
Chamar a professora ou colega para falar a respeito das atividades da sala de aula ou de assuntos pertinentes	O aluno levanta a mão para chamar a atenção da professora ou do colega ou chama a pessoa com quem quer falar pelo nome e então se aproxima da professora e colega para conversar ou fala de seu lugar a respeito de assuntos pertinentes à sala de aula	Chamar a professora ou colega para falar a respeito de assuntos não pertinentes à atividade e/ou à sala de aula	O aluno levanta a mão para chamar a atenção da professora ou do colega ou chama a pessoa com quem quer falar pelo nome e então se aproxima da professora e colega para conversar ou fala de seu lugar a respeito de assuntos não pertinentes à sala de aula.
Ajudar ou oferecer ajuda aos colegas e/ou à professora	Perguntar à professora ou aos colegas se necessitam de auxílio em alguma tarefa ou ajudar a professora ou os colegas na realização de alguma tarefa		
Agradecer pela ajuda recebida	Uso de gestos e verbalizações que demonstrem aprovação em relação ao comportamento de ajudar do outro	Permanecer em silêncio ou emitir gestos que não indiquem agradecimento após elogio ou aprovação	Ficar em silêncio e sem gesticular após elogio verbal ou gestual de professores e colegas feitos após a realização de uma tarefa
Buscar aprovação por desempenho realizado	Pedir que colegas ou professores elogiem seu desempenho		
Elogiar a qualidade do desempenho do outro	Uso de gestos e verbalizações que demonstrem aprovação em relação ao comportamento do outro		
Agradecer elogio ou aprovação	Agradecer elogio verbal ou gestual de professores e colegas feitos após a realização de uma tarefa.	Permanecer em silêncio ou emitir gestos que não indiquem agradecimento após o recebimento de ajuda	Ficar em silêncio após auxílio dado por outro
Realizar trabalho em grupo	Diante de uma tarefa em grupo, emitir comportamentos que auxiliem na realização da tarefa	Atrapalhar a realização de tarefas em grupo	Diante de uma tarefa em grupo, emitir comportamentos que dificultem a realização da tarefa

Continua

(continuação)

Comportamentos Adequados	Descrição	Comportamentos Inadequados	Descrição
Expor sua própria opinião	Em discussões realizadas em sala de aula dizer em voz alta o que pensa sobre o assunto	Expor sua opinião em momento inapropriado	Em discussões realizadas em sala de aula dizer em voz alta o que pensa sobre o assunto sem que tenha sido convidado a fazê-lo interrompendo a atividade
Atender pedidos dos colegas em momentos apropriados da aula	Realizar atividades contidas no pedido do colega em momentos apropriados da aula, isto é, que não atrapalhe o andamento da aula	Permanecer parado ou emitir gestos que não atendam ao pedido do colega	Permanecer parado ou emitir gestos que não realizam atividades contidas no pedido do colega
Após um colega fazer um pedido, recusar realizar a tarefa de maneira adequada	Após um colega fazer um pedido, recusar realizar a tarefa de maneira adequada, isto é, recusar de forma assertiva, sem ofender o colega	Atender pedidos dos colegas em momentos inapropriados da aula	Realizar atividades contidas no pedido do colega em momentos inapropriados da aula, isto é, que atrapalhe o andamento da aula
Solicitar ajuda aos colegas	Pedir para que um ou mais colegas ajudem a realizar uma tarefa		
Solicitar ajuda à professora	Pedir para que a professora ajude a realizar uma tarefa		
Interagir socialmente com os colegas em momentos apropriados	Interagir socialmente, ou seja, conversar ou emitir gestos para os colegas em momentos apropriados (ex.: antes ou ao fim da realização de uma atividade)	Interagir socialmente com os colegas em momentos inapropriados	Interagir socialmente, ou seja, conversar ou emitir gestos para os colegas em momentos inapropriados (ex.: durante a realização de uma atividade, durante a explicação da professora)

APÊNDICE P

Registro das respostas do P21 às perguntas de teste

Cartas Teste 1A

Vocês veem um grupo de alienígenas pegando chocolates às escondidas de uma loja de doce e levando embora sem mostrar ao vendedor. Vocês viram que eles conseguiram trocar os chocolates por muitas estrelas. O que vocês fazem?			
1	Não sei. Eu pediria para eles darem a metade das estrelas que eles conseguiram para o vendedor.	Falamos para eles darem pelo menos metade das estrelas para o vendedor. Por que eles não vão querer das todas né?!	1
Vocês precisam encontrar uma loja de cordas, mas lá as lojas são pequenas e bem apertadinhas uma do lado da outra. Naquela região não há ninguém que fale nosso idioma. O que vocês fazem?			
1	A gente se comunica por mímica.	Nós mostramos uma foto de uma corda e mostramos.	1
Vocês precisam encontrar um alienígena verde na multidão, mas há MUITA gente. O que vocês fazem?			
1	Pergunta onde tem um alienígena verde... (Não fala nosso idioma). Pode andar de nave por cima? A gente anda de nave lá por baixo... É difícil... Ah... eu não sei.	Passa com a nave por cima, mas não dá. Então vamos andando e procurando. A gente se separa, mas será que a gente tem algum meio de se comunicar? Então quando a gente achar a gente comunica os outros ou faz apitar.	1
Vocês estão preparando a nave para partir, pois precisam partir logo, caso contrário irão se atrasar. Um alienígena começa a conversar com vocês. O que vocês fazem?			
1	Terminamos a conversa o mais rápido possível. Por exemplo, se ele faz uma pergunta a gente responde e fala que a gente está atrasada e precisa ir.	Dizemos para ele licença e dizemos que estamos atrasados.	1
Vocês estão escrevendo o Relatório Intergalático de Sabion, vocês precisam terminar em 10 minutos. Um alienígena começa a cantar muito alto ao lado de vocês. O que vocês fazem?			
1	Pedimos por favor para ele parar.	Pedimos para ele cantar mais baixo, por favor.	1

Cartas Teste 1B

Vocês queriam comprar Bicicletas de Plasmas Motorizadas; vocês foram a uma loja e viram que a vendedora entregava o produto para quem dizia "Obrigado" ao final da compra; quem não dizia "Obrigado" saía sem o produto. O que vocês fazem? 1			
1	A gente falaria obrigado.	Dizemos obrigado.	1
Vocês foram ao Hospital de Sabion, lá todos estavam em silêncio. O que vocês fazem?			
1	Ficamos em silêncio.	Ficamos em silêncio.	1
Vocês precisam encontrar um local para aterrissar a nave, mas não possuem um mapa e não conhecem a região. O que vocês fazem?			
1	Perguntamos.	Perguntamos a um alienígena ou se tiver placa, a gente olha as placas.	1
Vocês estão lendo um livro muito importante e precisam terminar de lê-lo. Um alienígena criança pede para brincar com vocês. O que vocês fazem?			
1	A gente fala para ele que a gente vai terminar de ler e depois a gente brinca.	A gente fala que a gente tem que terminar de ler e depois a gente brinca.	1
Vocês estão contando quantos alimentos ainda restam na geladeira da nave e não podem parar de contar. Um alienígena se aproxima e começa a gritar muito alto. O que vocês fazem?			
1	Pedimos para ele para de gritar e continuamos.	Pedimos para ele parar de gritar.	1

Cartas Teste 2A

Para ir embora, vocês precisam se despedir do presidente de Merlon. Porém, o presidente está conversando com o prefeito do Céu Fluorescente. O que vocês fazem?			
1	Esperamos ele terminar e damos tchau.	Esperamos para se despedir.	1
Vocês precisam chegar logo à Terra, pois o combustível já está quase acabando. No caminho, um alienígena pede carona para o planeta Tong-Brut. O que vocês fazem?			
0	Ah, não sei.	A gente fala que estamos sem gasolina e pedimos desculpas.	1
Vocês precisam encontrar o Buraco de Minhoca para chegar mais rápido a Terra, mas não sabem onde é. Um alienígena de Merlon está passando por aí e vocês decidem perguntar. Como vocês perguntam?			
1	Por favor, onde é o Buraco de Minhoca?	Por favor, onde é o Buraco de Minhoca?	1
Quando estão se despedindo dos alienígenas de Merlon, um deles pergunta qual o caminho para a Terra. O que vocês respondem?			
1	Ixi, difícil, passa pelo satélite e chega aqui.	Passa pelo satélite na estrelinha rosa.	1
Vocês estão a caminho da Terra. Há dois caminhos: um caminho muito mais curto que sobrevoa o Parque Infantil Açucarado e um caminho que precisa dar uma volta enorme para chegar ao Buraco de Minhoca. Em Merlon é proibido passar com a nave por cima de parques infantis. O que vocês fazem?			
1	Dou a volta.	Damos a volta maior.	1

Cartas Teste 2B

Vocês querem muito agradecer ao presidente de Merlon por permitir que vocês visitassem o planeta. Porém o presidente está lendo o livro das leis merlonianas. O que vocês fazem?			
1	Esperamos ele terminar de ler ou falamos com licença antes de ele terminar e depois a gente pergunta... Ou!!! Agradece né.	Outra hora nós voltamos e agradecemos a ele.	1
Enquanto dirigem a nave, um astronauta da Terra pede uma carona para a Terra agora. O que vocês fazem?			
1	A gente explica que não dá, porque não dá.	A gente fala que não dá.	1
Vocês querem tirar uma foto com alguns alienígenas para levar para a Terra. Alguns alienígenas estão perto de vocês e vocês decidem perguntar. Como vocês perguntam?			
1	Por favor posso tirar uma foto conosco para levar para a Terra?	Por favor, posso tirar uma foto com você?	1
Quando vocês estão numa festa, uma criança alienígena se aproxima e pergunta quando vocês vão retornar ao planeta Merlon. O que vocês respondem?			
1	Que não sabemos.	Que nós não sabemos.	1
Vocês estão dirigindo a nave, quando um policial pede para vocês pararem e os informa que estão andando na contramão. O que vocês fazem?			
1	Agradecemos pelo aviso e voltamos.	A gente agradece ele por avisar que a gente está na contramão e gente vira.	1

Cartas Teste 3A

Vocês estão andando pelo parque e não pisam na grama conforme indica a placa. Um guarda se aproxima e diz: "Muito bem, vocês não pisaram na grama". O que vocês respondem ao guarda?			
0	Hum... Não sei.	Não falo nada.	0
Vocês estão procurando no mapa um local adequado para aterrissar a nave. Mas como o mapa é muito grande, encontrar o local irá demorar se apenas uma pessoa da equipe procurar. O que cada membro da equipe faz?			
1	Vai ajudar a procurar, mas um piloto a nave.	Eles vão ajudar enquanto um piloto a nave.	1
Uma alienígena irá viajar com vocês, ela precisa levar suas 10 malas pesadas para a nave. O que vocês fazem?			
1	Ajudamos a levar.	Ajudamos ela a levar as malas na nave.	1
Vocês estão decidindo em qual local é melhor aterrissar a nave. Um de vocês fala que é melhor aterrissar na floresta, mas vocês acham que é melhor aterrissar na clareira. O que vocês fazem?			
1	Damos a nossa opinião, é melhor aterrissar na clareira.	A gente dá uma opinião e a gente vê qual a melhor.	1
Vocês estão escrevendo uma carta para os Tong-brutianos, mas esqueceram como se escreve uma palavra na língua deles. Vocês precisam escrever esse texto. O que vocês fazem?			
1	Perguntamos como se escreve a palavra.	Perguntamos à um alienígena como é que se escreve.	1

Cartas Teste 3B

Vocês estão perdidos, mas um alienígena indica o caminho correto para vocês. O que vocês dizem a ele?			
1	Obrigada.	Obrigada.	1
Vocês fizeram uma escultura de gelo do presidente do planeta Tong-Brut. Alguns alienígenas viram e não falaram nada, mas vocês gostariam de ouvir a opinião deles. O que vocês fazem?			
0	Eu não sei.	Eu não sei.	0
Vocês veem uma nave espacial parada na estrada com uma fumacinha saindo do motor. Vocês param a nave e os alienígenas da nave dizem que não sabem consertar a nave. Vocês são profissionais e sabem consertar essa nave. O que vocês fazem?			
1	Ajuda.	Ajuda. Ajuda a consertar a nave deles	1
Vocês veem alienígenas fazendo belíssimos desenhos, vocês ficam admirados com a beleza dos desenhos e gostariam de dizer isso a eles. O que vocês fazem?			
1	Eu diria. Eu diria que eles desenharam muito bem.	Diria. Diria para ele. Diria que os desenhos são muito bons.	1
Vocês precisam abastecer a nave, mas não conseguem ligar a máquina. Há alguns alienígenas ali por perto. O que vocês fazem?			
1	Pediria ajuda.	Pedimos ajuda.	1

Cartas Teste 4A

193 - Em Tortura, vocês estão andando pela cidade enquanto comem a maravilhosa torta de lá. Vocês estão tão concentrados no sabor da torta que não viram um tronco. Todos tropeçam e caem, derrubando todos os itens espaciais da bolsa. Uma alienígena que estava passando ajudou vocês a recolherem os itens. Quando todos os itens são recolhidos, o que vocês dizem à alienígena?			
1	Obrigada.		
194 - Vocês estão andando por Dance City com o traje espacial. Uma das dançarinas olha para vocês e diz: "A roupa de vocês é muito legal! Vocês ficaram bonitos!". O que vocês fazem?			
1	Agradecemos.		
195 - Vocês estão em Tortura e sabem que lá há um Aeroporto Intergaláctico de Mixall, porém vocês estão na dúvida se ele ainda está funcionando. Vocês precisam perguntar ao guarda que está ali perto, mas ele está conversando com outro alienígena. O que vocês fazem?			
1	Esperamos ele terminar e aí a gente pergunta.		
196 - Vocês estão em Dance City e dois alienígenas fazem um pedido: "Vocês podem olhar para o céu e descobrir que a hora do sol se põe?". O que vocês fazem?			
1	Ixi, a gente olha para o céu e fala o que a gente acha.		
197 - No Monte de Bolo, vocês construíram uma escultura de chantilly. Alguns alienígenas olham, mas não falam nada. Vocês querem saber a opinião deles. O que vocês fazem?			
1	Perguntamos o que eles achavam. "Com licença, vocês gostaram da nossa escultura?"		
198 - Vocês estão em Mixalândia observando uma multidão para verificar quantos olhos os alienígenas de lá têm. Porém, há muita gente e as pessoas estão andando muito rápido; é uma tarefa muito difícil para ser realizada por apenas uma pessoa. O que cada membro da equipe faz?			
1	Se espalha para procurar.		
199 - Vocês vão à Mixalândia e precisam perguntar a um alienígena se lá há algum meio de transporte que permita a fuga dos ladrões de docinhos. Vocês avistam um alienígena que está andando pela rua e resolvem perguntar a ele. Como vocês perguntam?			
1	Com licença, aqui em Mixalândia há algum meio de transporte que permita a fuga dos ladrões de docinhos?		
200 - Vocês vão ao Monte de Bolo e decidem comprar camisetas. Vocês notam que a vendedora vende as camisetas apenas para algumas pessoas. Vocês observam que, quando um alienígena diz "Vendedora, passa logo essa camiseta para cá", ela não vende e quando outro diz "Com licença, eu gostaria de comprar uma camiseta", a vendedora vende. O que vocês fazem?			
1	A gente fala: "Com licença, eu gostaria de comprar uma camiseta".		
201 - Vocês estão em meio a uma multidão de alienígenas em Mixalândia. Vocês precisam descobrir se eles usam roupas amarelas com bolinhas pretas. O que vocês fazem para tentar descobrir isso?			
1	Perguntamos: Nesse planeta vocês usam roupas amarela com bolinhas pretas? Quero dizer, nessa região...		
202 - Vocês estão andando pelos montes de Monte de Bolo quando avistam dois alienígenas com dificuldade para carregar 4 baldes de água. O que vocês fazem?			
1	Ajudamos.		

Continua

(continuação)

203 - Vocês estão em Dance City para verificar se os alienígenas de lá possuem apenas um olho. Vocês estavam observando com atenção e, de repente, um som muito alto é ligado e isso atrapalha a observação. O que vocês fazem?	
1	Pedimos para abaixar um pouco.
204 - Vocês e os policiais estão conversando sobre quais docinhos os ladrões roubaram. Os alienígenas acham que os ladrões levaram 1000 Beijinhos de Alienígenas, mas vocês tiveram uma informação segura de que eles roubaram 700 Briganígenas. O que vocês fazem?	
1	Aqui são beijinho, ali são briganígenas, aí a gente fala para eles que que eles roubaram também 700 briganígenas.
205 - Vocês estão comendo a torta de Tortura mais uma vez. Vocês a acham muito deliciosa. Vocês avistam a cozinheira responsável por fazer as tortas. O que vocês fazem?	
1	A gente fala que "a sua torta é muito deliciosa".
206 - Em Monte de Bolo, um alienígena está conversando com vocês sobre as comidas típicas da Terra. Ele está muito interessado em saber como são feitas as "pizzas", então pergunta: "Como são feitas as "pizzas" na Terra?". O que vocês fazem?	
1	Explicamos que é feita de massa.
207 - Em Tortura há uma torta deliciosa. Para comprá-la, precisam ir a um local com muita gente. Muitos alienígenas gritam alto e conseguem a torta, apesar do dono do restaurante dizer: "Façam silêncio e façam fila". O que vocês fazem?	
1	Hum... (Leu novamente). Fazemos fila e ficamos em silêncio esperando nossa vez.
208 - Em Dance City, vocês estão dançando os sucessos universais do momento. De repente, enquanto dançam, vocês avistam uma placa que proíbe o uso de sapatos naquela pista de dança. O que vocês fazem?	
1	Tiramos os sapatos e continuamos a dançar.
209 - Vocês estão em Mixalândia procurando pelos ladrões. Mas essa região é bastante confusa e facilita que vocês se percam. Vocês acabam esquecendo por onde vieram e, ainda por cima, esqueceram o mapa na nave. Vocês estão perdidos. Há vários alienígenas por perto. O que vocês fazem?	
1	Perguntamos onde é a saída.

Cartas Teste 4B

216 - Vocês precisam subir ao Monte de Bolo para verificar se a bailarina esteve por lá. Vocês não conseguiram subir sozinhos, precisaram da ajuda do Gigante Bert para subirem às pedras. Depois que o gigante os colocou em cima da pedra, o que vocês dizem a ele?	
1	Obrigada.
217 - Em Mixalândia, vocês estão ensaiando o número que irão apresentar no dia seguinte. Alguns alienígenas se aproximam e elogiam: "Vocês dançam muito bem, parabéns!". O que vocês fazem?	
1	A gente agradece: "Obrigada."
218 - Vocês estão em Monte de Bolo e precisam saber se naquela região há palcos para apresentadores ensaiarem. Vocês decidem perguntar a algum alienígena. Naquele local há um bebê, uma alienígena lendo e dois alienígenas jogando bola. O que vocês fazem?	
1	A gente espera os jogadores pararem um pouco para descansar, aí a gente vai e pergunta para eles.
219 - Vocês estão em um restaurante em Tortura comendo a torta deliciosa de lá. O dono do restaurante se aproxima de vocês e pede: "Por favor, vocês podem mudar a nave de vocês de lugar? Ela está atrapalhando a entrada." O que vocês fazem?	
1	A gente muda.
220 - Em Monte de Bolo, vocês fazem um discurso belíssimo na abertura do Festival Universal dos Dançarinos Alienígenas, mas nenhum dos alienígenas comentou sobre ele. Vocês gostariam muito de saber a opinião deles. O que vocês fazem?	
1	A gente pergunta assim: "Com licença vocês gostaram do nosso discurso de abertura?"
221 - A nave de vocês está uma bagunça, vocês precisam arrumá-la. A bagunça é tanta que, se apenas uma pessoa fosse arrumar, ela iria demorar um tempão. Como vão arrumar essa bagunça?	
1	A gente chama todos os astronautas que estão lá para ajudar.
222 - Em Dance City, vocês precisam descobrir se há brutamoelhos ou museus sobre eles que poderiam atrair a dançarina perdida, pois ela gosta desse animal. Vocês resolvem perguntar a um alienígena que está andando ali por perto. Como vocês perguntam?	
1	"Com licença, você sabe se em Dance City há museus de brutamoelhos?"

Continua

(continuação)

223 - Vocês estão perdidos em Monte de Bolo. De repente, veem que um casal de alienígenas inseriu uma moeda em uma máquina, fez uma pergunta a ela e foi embora. O que vocês fazem?	
1	A gente segue eles e pergunta (...) Então, a gente... põe uma moeda na máquina e faz uma moeda na máquina.
224 - Vocês precisam saber se em Mixalândia há alienígenas de pele verde. Vocês estão em meio a uma multidão de alienígenas que não falam nosso idioma. O que vocês fazem?	
1	Aí... a gente desenha um alienígena de pele verde e faz assim (os braços para o lado e cara de quem não sabe) para os alienígenas para dizer que a gente não sabe, tipo perguntar por mímica.
225 - Vocês estão andando por Mixalândia, quando avistam uma alienígena com dificuldade para pendurar alguns cartazes no poste. O que vocês fazem?	
1	A gente vai lá e ajuda ela a pendurar.
226 - Vocês estão no parque de Tortura procurando a dançarina. De repente, dois alienígenas começam a ensaiar uma apresentação de dança. A música está muito alta e vocês não conseguem ouvir o que o outro dizia. Vocês não podem sair dali. O que vocês fazem?	
1	A gente bem perto dos dançarinos pedem para eles abaixar a música.
227 - Em Tortura, vocês estão conversando com alguns alienígenas sobre Brutamoelhos. Os alienígenas estão falando que Brutamoelhos são animais dóceis e que dariam um deles de presente para uma criança da Terra. Vocês sabem que os Brutamoelhos são muito agressivos. O que vocês fazem?	
1	A gente fala que não precisa. A gente fala que não precisa porque lá na Terra tem cachorrinhos.
228 - Em Mixalândia, vocês avistam um grupo de dançarinos ensaiando. Eles dançam muito bem. Vocês gostariam de dizer isso a eles. Ao final do ensaio, eles vêm falar com vocês. O que vocês fazem?	
1	A gente fala que eles dançam muito bem.
229 - Vocês estão em Dance City e uma das amigas da dançarina perdida veio falar com vocês. No meio da conversa ela pergunta: "Vocês sabem onde a dançarina está?". O que vocês fazem?	
1	A gente responde que não. A gente acha que ela está na Mixalândia.
230 - Em Tortura, vocês veem um pedaço da roupa da bailarina na grama. Quando vão pegá-lo, um policial aproxima-se e diz "Por favor, não pisem na grama, isso é proibido". O que vocês fazem?	
1	A gente fala assim, desculpe nós não sabíamos nós viemos pegar essa roupa de bailarina.
231 - Vocês vão ao Teatro de Dance City. Estão conversando animadamente sobre a peça, mas veem uma placa que indica a necessidade de silêncio naquele local. O que vocês fazem?	
1	A gente conversa lá fora.
232 - Caminhando por Dance City, o cartão de identificação do seu parceiro da equipe caiu em um buraco. Vocês tentam pegar, mas não alcançam. O buraco é fundo e o braço de vocês é curto. Vocês veem um alienígena com tentáculos grandes. O que vocês fazem?	
1	A gente pede ajuda para ela para pegar o cartão de identificação do nosso parceiro.

APÊNDICE Q

Registro das respostas do P22 às perguntas de teste

Cartas Teste 1A

Vocês veem um grupo de alienígenas pegando chocolates às escondidas de uma loja de doce e levando embora sem mostrar ao vendedor. Vocês viram que eles conseguiram trocar os chocolates por muitas estrelas. O que vocês fazem?			
1	Fala que não é legal fazer isso e é para devolver para o vendedor.	Fala para o vendedor que eles estão pegando chocolate escondido.	1
Vocês precisam encontrar uma loja de cordas, mas lá as lojas são pequenas e bem apertadinhas uma do lado da outra. Naquela região não há ninguém que fale nosso idioma. O que vocês fazem?			
1	Tenta se comunicar até conseguir o que quer. (...) Escreve, faz mímica.	Tenta achar sozinho, fazendo mímica, observando, tentando explicar.	1
Vocês precisam encontrar um alienígena verde na multidão, mas há MUITA gente. O que vocês fazem?			
1	Chama pelo nome... Tenta procurar na multidão, andando pela multidão, sobre para ver mais longe. Ou chama alguma coisa das características dele.	Chama pelas características, um alienígena verde, com antena... Ah... tenta achar ele, vai pedindo licença, licença, para achar ele, e vai olhando.	1
Vocês estão preparando a nave para partir, pois precisam partir logo, caso contrário irão se atrasar. Um alienígena começa a conversar com vocês. O que vocês fazem?			
1	Fala que está precisando ir logo discretamente: Preciso ir logo, porque se não vou me atrasar para o negócio, e falo o negócio, só que daí, espero ele terminar de falar e falo isso.	Fala para ele, quando ele parar de falar, aí fala que precisa ir muito e acho que ele vai deixar.	1
Vocês estão escrevendo o Relatório Intergaláctico de Sabion, vocês precisam terminar em 10 minutos. Um alienígena começa a cantar muito alto ao lado de vocês. O que vocês fazem?			
1	A gente pede para parar por favor.	Fala para ele canta mais baixo, fala que Por favor, fala que está atrapalhando.	1

Cartas Teste 1B

Vocês queriam comprar Bicicletas de Plasmas Motorizadas; vocês foram a uma loja e viram que a vendedora entregava o produto para quem dizia "Obrigado" ao final da compra; quem não dizia "Obrigado" saía sem o produto. O que vocês fazem?			
1	Dizem obrigada ao final da conversa com ela.	Falam obrigada ao final.	1
Vocês foram ao Hospital de Sabion, lá todos estavam em silêncio. O que vocês fazem?			
1	Ficam em silêncio.	Ficam em silêncio.	1
Vocês precisam encontrar um local para aterrissar a nave, mas não possuem um mapa e não conhecem a região. O que vocês fazem?			
1	Perguntam para um alienígena, procura alguma coisa que possa identificar. Nossa a nave não tem gps. Procura por algo que pode identificar e ai olha por volta daquela região e ai se se perder volta para aquela região. Procura algum alojamento que tenha mato.	Vão numa loja para comprar um mapa.	1
Vocês estão lendo um livro muito importante e precisam terminar de lê-lo. Um alienígena criança pede para brincar com vocês. O que vocês fazem?			
-1	Brinca com ela e depois termina de ler ou fala que daqui a pouco eles brincam com ela. Eu ia parar de ler o livro, porque as crianças choram e ela ia atrapalhar.	Falam daqui a pouco eu brinco com você.	1
Vocês estão contando quantos alimentos ainda restam na geladeira da nave e não podem parar de contar. Um alienígena se aproxima e começa a gritar muito alto. O que vocês fazem?			
1	Pede para gritar um pouquinho mais baixo, ou se puder não grita.	Falam para ele parar de gritar, fala para ele falar mais baixo.	1

Cartas Teste 2A

Para ir embora, vocês precisam se despedir do presidente de Merlon. Porém, o presidente está conversando com o prefeito do Céu Fluorescente. O que vocês fazem?			
1	Espera até ele terminar e depois dá tchau para ele.	Espera ele conversa e depois dá tchau para ele.	1
Vocês precisam chegar logo à Terra, pois o combustível já está quase acabando. No caminho, um alienígena pede carona para o planeta Tong-Brut. O que vocês fazem?			
-1	Vai para o planeta Tong-Brut, que lá tem um posto de gasolina, e aí pede para ele encher e aí vai embora.	Dá carona para ele, porque no planeta Tong Brut tem posto lá, peço para ele ligar a máquina e colocar combustível. (...) Eu não sei, empurra a nave. Para a Terra deve ser longe também. Vai com ele até a Terra, abastece na Terra e depois vai no Tong-Brut.	1
Vocês precisam encontrar o Buraco de Minhoca para chegar mais rápido a Terra, mas não sabem onde é. Um alienígena de Merlon está passando por aí e vocês decidem perguntar. Como vocês perguntam?			
1	Você sabe onde é o Buraco de Minhoca?	Por favor, você sabe onde é o Buraco de Minhoca?	1
Quando estão se despedindo dos alienígenas de Merlon, um deles pergunta qual o caminho para a Terra. O que vocês respondem?			
1	Ah, depende onde você tá, aí você vai, pega o buraco de minhoca e vai. Depende se eles forem legais, se eles forem legais eu falo, se não falo que eu não sei.	Se a gente está se despedindo a gente tá indo embora, e se o alienígena quer saber onde é, leva ele com você ué para a Terra. Fala: Venha comigo que eu te mostro.	1
Vocês estão a caminho da Terra. Há dois caminhos: um caminho muito mais curto que sobrevoa o Parque Infantil Açucarado e um caminho que precisa dar uma volta enorme para chegar ao Buraco de Minhoca. Em Merlon é proibido passar com a nave por cima de parques infantis. O que vocês fazem?			
1	Vai pelo caminho mais longo.	Vai pelo caminho mais longo.	1

Cartas Teste 2B

Vocês querem muito agradecer ao presidente de Merlon por permitir que vocês visitassem o planeta. Porém o presidente está lendo o livro das leis merlonianas. O que vocês fazem?			
1	Espera ele ler e depois fala. Só se o livro for assim, aí pede dá licença.	Espera ele ler.	1
Enquanto dirigem a nave, um astronauta da Terra pede uma carona para a Terra agora. O que vocês fazem?			
-1	Leve ele à Terra agora, ou fala que agora não dá. Agora dá porque está pertinho. Falo para o mestre que é rapidinho.	Fala para ele esperar um pouquinho, que a gente já vai te levar.	1
Vocês querem tirar uma foto com alguns alienígenas para levar para a Terra. Alguns alienígenas estão perto de vocês e vocês decidem perguntar. Como vocês perguntam?			
1	Por favor, vocês tiram uma foto comigo?	Você pode tirar uma foto comigo por favor?	1
Quando vocês estão numa festa, uma criança alienígena se aproxima e pergunta quando vocês vão retornar ao planeta Merlon. O que vocês respondem?			
1	Eu não sei.	Eu não sei ainda.	1
Vocês estão dirigindo a nave, quando um policial pede para vocês pararem e os informa que estão andando na contramão. O que vocês fazem?			
1	Fala desculpa e anda na mão certa.	Anda na mão certa e pede desculpa.	1

Cartas Teste 3A

Vocês estão andando pelo parque e não pisam na grama conforme indica a placa. Um guarda se aproxima e diz: "Muito bem, vocês não pisaram na grama". O que vocês respondem ao guarda?			
1	Obrigado.	Muito obrigado.	1
Vocês estão procurando no mapa um local adequado para aterrissar a nave. Mas como o mapa é muito grande, encontrar o local irá demorar se apenas uma pessoa da equipe procurar. O que cada membro da equipe faz?			
1	Ajuda o cara que está procurando.	Ajuda o outro a procurar.	1
Uma alienígena irá viajar com vocês, ela precisa levar suas 10 malas pesadas para a nave. O que vocês fazem?			
1	Ajudam ela.	Ajudam ela.	1
Vocês estão decidindo em qual local é melhor aterrissar a nave. Um de vocês fala que é melhor aterrissar na floresta, mas vocês acham que é melhor aterrissar na clareira. O que vocês fazem?			
1	Fala que é melhor aterrissar na clareira.	Fala que é melhor aterrissar na clareira porque na floresta tem muita árvore.	1
Vocês estão escrevendo uma carta para os Tong-brutianos, mas esqueceram como se escreve uma palavra na língua deles. Vocês precisam escrever esse texto. O que vocês fazem?			
1	Pedem informação para os tong-brutianos.	Pede informação para os tong-brutianos.	1

Cartas Teste 3B

Vocês estão perdidos, mas um alienígena indica o caminho correto para vocês. O que vocês dizem a ele?			
1	Obrigado.	Obrigado.	1
Vocês fizeram uma escultura de gelo do presidente do planeta Tong-Brut. Alguns alienígenas viram e não falaram nada, mas vocês gostariam de ouvir a opinião deles. O que vocês fazem?			
1	O que você acha da estátua?	O que vocês acharam a estátua do presidente Tong?	1
Vocês veem uma nave espacial parada na estrada com uma fumacinha saindo do motor. Vocês param a nave e os alienígenas da nave dizem que não sabem consertar a nave. Vocês são profissionais e sabem consertar essa nave. O que vocês fazem?			
1	Ajudam eles a consertar a nave, o motor né.	Ajudam eles a consertar a nave.	1
Vocês veem alienígenas fazendo belíssimos desenhos, vocês ficam admirados com a beleza dos desenhos e gostariam de dizer isso a eles. O que vocês fazem?			
1	O seu desenho está muito bonito, falo para ele.	"O seu desenho é lindo".	1
Vocês precisam abastecer a nave, mas não conseguem ligar a máquina. Há alguns alienígenas ali por perto. O que vocês fazem?			
1	Você me ajuda por favor a ligar a nave?	Pede ajuda para ele: "Você pode me ajudar a ligar a nave?".	1

Cartas Teste 4A

193 - Em Tortura, vocês estão andando pela cidade enquanto comem a maravilhosa torta de lá. Vocês estão tão concentrados no sabor da torta que não viram um tronco. Todos tropeçam e caem, derrubando todos os itens espaciais da bolsa. Uma alienígena que estava passando ajudou vocês a recolherem os itens. Quando todos os itens são recolhidos, o que vocês dizem à alienígena?			
1	Obrigada.		
194 - Vocês estão andando por Dance City com o traje espacial. Uma das dançarinas olha para vocês e diz: "A roupa de vocês é muito legal! Vocês ficaram bonitos!". O que vocês fazem?			
1	Dizem Obrigada, ou só se ela achar que a gente é um alienígena, aí a gente fala que a gente não é e Obrigada.		
195 - Vocês estão em Tortura e sabem que lá há um Aeroporto Intergaláctico de Mixall, porém vocês estão na dúvida se ele ainda está funcionando. Vocês precisam perguntar ao guarda que está ali perto, mas ele está conversando com outro alienígena. O que vocês fazem?			
1	Espera e pede por favor quando ele terminar e pergunta.		
196 - Vocês estão em Dance City e dois alienígenas fazem um pedido: "Vocês podem olhar para o céu e descobrir que a horas o sol se põe?". O que vocês fazem?			
-1	Se eu não sei, eu falo que eu não sei, eu falo que horas. (...) É mais fácil falar que eu não sei, aí eu não perco tempo.		

Continua

(continuação)

197 - No Monte de Bolo, vocês construíram uma escultura de chantilly. Alguns alienígenas olham, mas não falam nada. Vocês querem saber a opinião deles. O que vocês fazem?	
1	Vocês gostaram da escultura?
198 - Vocês estão em Mixalândia observando uma multidão para verificar quantos olhos os alienígenas de lá têm. Porém, há muita gente e as pessoas estão andando muito rápido; é uma tarefa muito difícil para ser realizada por apenas uma pessoa. O que cada membro da equipe faz?	
1	Vai ajudar ele, a olhar, aí eles se espalham, aí ficam com um radinho e olham quem tem um olho.
199 - Vocês vão à Mixalândia e precisam perguntar a um alienígena se lá há algum meio de transporte que permita a fuga dos ladrões de docinhos. Vocês avistam um alienígena que está andando pela rua e resolvem perguntar a ele. Como vocês perguntam?	
1	Por acaso existe algum meio de fuga dos ladrões dos docinhos?
200 - Vocês vão ao Monte de Bolo e decidem comprar camisetas. Vocês notam que a vendedora vende as camisetas apenas para algumas pessoas. Vocês observam que, quando um alienígena diz “Vendedora, passa logo essa camiseta para cá”, ela não vende e quando outro diz “Com licença, eu gostaria de comprar uma camiseta”, a vendedora vende. O que vocês fazem?	
1	Fala “Com licença, eu gostaria de comprar uma camiseta”.
201 - Vocês estão em meio a uma multidão de alienígenas em Mixalândia. Vocês precisam descobrir se eles usam roupas amarelas com bolinhas pretas. O que vocês fazem para tentar descobrir isso?	
1	Perguntam se nessa região tem isso. Se não falar nossa língua, a gente observa.
202 - Vocês estão andando pelos montes de Monte de Bolo quando avistam dois alienígenas com dificuldade para carregar 4 baldes de água. O que vocês fazem?	
1	Ajudam eles a carregar o balde.
203 - Vocês estão em Dance City para verificar se os alienígenas de lá possuem apenas um olho. Vocês estavam observando com atenção e, de repente, um som muito alto é ligado e isso atrapalha a observação. O que vocês fazem?	
1	Falam se podem abaixar um pouquinho para observar melhor.
204 - Vocês e os policiais estão conversando sobre quais docinhos os ladrões roubaram. Os alienígenas acham que os ladrões levaram 1000 Beijinhos de Alienígenas, mas vocês tiveram uma informação segura de que eles roubaram 700 Brigânígenas. O que vocês fazem?	
-1	Tenta descobrir, e fala para os policiais que acha que eles roubaram 1000 ou 700, e tenta descobrir. (...) Acredita no alienígena, ele é alienígena, ele é do planeta ué.
205 - Vocês estão comendo a torta de Tortura mais uma vez. Vocês a acham muito deliciosa. Vocês avistam a cozinheira responsável por fazer as tortas. O que vocês fazem?	
1	Fala que ela é muito gostosa e elogia.
206 - Em Monte de Bolo, um alienígena está conversando com vocês sobre as comidas típicas da Terra. Ele está muito interessado em saber como são feitas as “pizzas”, então pergunta: “Como são feitas as “pizzas” na Terra?”. O que vocês fazem?	
1	Eu não sei como é feita direito, mas se o cara saber ele explica. Eu falaria “Eu sei mais ou menos, primeiro você faz a massa, e assa e depois ele que escolhe, aí primeiro você coloca o queijo, aí depois ele que escolhe os ingredientes, tomate ou alguma coisa de lá. Assim.
207 - Em Tortura há uma torta deliciosa. Para comprá-la, precisam ir a um local com muita gente. Muitos alienígenas gritam alto e conseguem a torta, apesar do dono do restaurante dizer: "Façam silêncio e façam fila". O que vocês fazem?	
1	Faz silêncio e faz fila.
208 - Em Dance City, vocês estão dançando os sucessos universais do momento. De repente, enquanto dançam, vocês avistam uma placa que proíbe o uso de sapatos naquela pista de dança. O que vocês fazem?	
1	A gente tira o sapato.
209 - Vocês estão em Mixalândia procurando pelos ladrões. Mas essa região é bastante confusa e facilita que vocês se percam. Vocês acabam esquecendo por onde vieram e, ainda por cima, esqueceram o mapa na nave. Vocês estão perdidos. Há vários alienígenas por perto. O que vocês fazem?	
1	Pede informações para eles. Vocês podem ajuda... Ah, fala “Onde é a saída?”.

Cartas Teste 4B

216 - Vocês precisam subir ao Monte de Bolo para verificar se a bailarina esteve por lá. Vocês não conseguiram subir sozinhos, precisaram da ajuda do Gigante Bert para subirem às pedras. Depois que o gigante os colocou em cima da pedra, o que vocês dizem a ele?	
1	Pedem obrigado.

Continua

(continuação)

217 - Em Mixalândia, vocês estão ensaiando o número que irão apresentar no dia seguinte. Alguns alienígenas se aproximam e elogiam: "Vocês dançam muito bem, parabéns!". O que vocês fazem?	
1	Obrigado.
218 - Vocês estão em Monte de Bolo e precisam saber se naquela região há palcos para apresentadores ensaiarem. Vocês decidem perguntar a algum alienígena. Naquele local há um bebê, uma alienígena lendo e dois alienígenas jogando bola. O que vocês fazem?	
1	Pergunta para o alienígena jogando bola: Por favor, você sabe se aqui há palcos para ensaiar? Porque a que está lendo, ela pode estar lendo para algo importante.
219 - Vocês estão em um restaurante em Tortura comendo a torta deliciosa de lá. O dono do restaurante se aproxima de vocês e pede: "Por favor, vocês podem mudar a nave de vocês de lugar? Ela está atrapalhando a entrada." O que vocês fazem?	
1	Mudam ela de lugar.
220 - Em Monte de Bolo, vocês fazem um discurso belíssimo na abertura do Festival Universal dos Dançarinos Alienígenas, mas nenhum dos alienígenas comentou sobre ele. Vocês gostariam muito de saber a opinião deles. O que vocês fazem?	
1	Pergunta: "Por favor vocês gostaram da dança?"
221 - A nave de vocês está uma bagunça, vocês precisam arrumá-la. A bagunça é tanta que, se apenas uma pessoa fosse arrumar, ela iria demorar um tempão. Como vão arrumar essa bagunça?	
1	Convidam os outros astronautas para ajudar.
222 - Em Dance City, vocês precisam descobrir se há brutamoelhos ou museus sobre eles que poderiam atrair a dançarina perdida, pois ela gosta desse animal. Vocês resolvem perguntar a um alienígena que está andando ali por perto. Como vocês perguntam?	
1	Por favor vocês sabem se tem museus ou brutamoelhos por aqui?
223 - Vocês estão perdidos em Monte de Bolo. De repente, veem que um casal de alienígenas inseriu uma moeda em uma máquina, fez uma pergunta a ela e foi embora. O que vocês fazem?	
1	Nada, ué. Pergunta para a máquina, fala para ela mostrar o mapa.
224 - Vocês precisam saber se em Mixalândia há alienígenas de pele verde. Vocês estão em meio a uma multidão de alienígenas que não falam nosso idioma. O que vocês fazem?	
1	Ah, você vê a pele dele, vai olhando.
225 - Vocês estão andando por Mixalândia, quando avistam uma alienígena com dificuldade para pendurar alguns cartazes no poste. O que vocês fazem?	
1	Ajudamos ela a pendurar.
226 - Vocês estão no parque de Tortura procurando a dançarina. De repente, dois alienígenas começam a ensaiar uma apresentação de dança. A música está muito alta e vocês não conseguem ouvir o que o outro dizia. Vocês não podem sair dali. O que vocês fazem?	
1	Fala para ele diminuir um pouco a música.
227 - Em Tortura, vocês estão conversando com alguns alienígenas sobre Brutamoelhos. Os alienígenas estão falando que Brutamoelhos são animais dóceis e que dariam um deles de presente para uma criança da Terra. Vocês sabem que os Brutamoelhos são muito agressivos. O que vocês fazem?	
-1	Fala que tá bom, é verdade e aí sai.
228 - Em Mixalândia, vocês avistam um grupo de dançarinos ensaiando. Eles dançam muito bem. Vocês gostariam de dizer isso a eles. Ao final do ensaio, eles vêm falar com vocês. O que vocês fazem?	
1	Falam que eles dançam muito bem.
229 - Vocês estão em Dance City e uma das amigas da dançarina perdida veio falar com vocês. No meio da conversa ela pergunta: "Vocês sabem onde a dançarina está?". O que vocês fazem?	
1	Falam que não e que estamos procurando.
230 - Em Tortura, vocês veem um pedaço da roupa da bailarina na grama. Quando vão pegá-lo, um policial aproxima-se e diz "Por favor, não pisem na grama, isso é proibido". O que vocês fazem?	
1	Fala desculpa.
231 - Vocês vão ao Teatro de Dance City. Estão conversando animadamente sobre a peça, mas veem uma placa que indica a necessidade de silêncio naquele local. O que vocês fazem?	
1	Fazem silêncio.
232 - Caminhando por Dance City, o cartão de identificação do seu parceiro da equipe caiu em um buraco. Vocês tentam pegar, mas não alcançam. O buraco é fundo e o braço de vocês é curto. Vocês veem um alienígena com tentáculos grandes. O que vocês fazem?	
1	Pede a ele se ele pode pegar a identificação do astronauta.

APÊNDICE R

Registro das respostas do P23 às perguntas de teste

Cartas Teste 1A

Vocês veem um grupo de alienígenas pegando chocolates às escondidas de uma loja de doce e levando embora sem mostrar ao vendedor. Vocês viram que eles conseguiram trocar os chocolates por muitas estrelas. O que vocês fazem?			
0	Nada.	Nada.	0
Vocês precisam encontrar uma loja de cordas, mas lá as lojas são pequenas e bem apertadinhas uma do lado da outra. Naquela região não há ninguém que fale nosso idioma. O que vocês fazem?			
0	Não sei.	Não sei.	0
Vocês precisam encontrar um alienígena verde na multidão, mas há MUITA gente. O que vocês fazem?			
1	Procura, andando.	Procura andando.	1
Vocês estão preparando a nave para partir, pois precisam partir logo, caso contrário irão se atrasar. Um alienígena começa a conversar com vocês. O que vocês fazem?			
1	Pedi licença e vai.	Pedi licença e diz que vamos nos atrasar.	1
Vocês estão escrevendo o Relatório Intergalático de Sabion, vocês precisam terminar em 10 minutos. Um alienígena começa a cantar muito alto ao lado de vocês. O que vocês fazem?			
1	Pedi para ele parar.	Pedi para ele parar.	1

Cartas Teste 1B

Vocês queriam comprar Bicicletas de Plasmas Motorizadas; vocês foram a uma loja e viram que a vendedora entregava o produto para quem dizia "Obrigado" ao final da compra; quem não dizia "Obrigado" saía sem o produto. O que vocês fazem?			
1	Fala obrigado.	Eu falo obrigada.	1
Vocês foram ao Hospital de Sabion, lá todos estavam em silêncio. O que vocês fazem?			
1	Ficam em silêncio.	Eu faço silêncio.	1
Vocês precisam encontrar um local para aterrissar a nave, mas não possuem um mapa e não conhecem a região. O que vocês fazem?			
0	Volto para Terra e fico na minha casinha, bonitinha e quietinha. (...) Eu não sei o que eu faço.	Não sei.	0
Vocês estão lendo um livro muito importante e precisam terminar de lê-lo. Um alienígena criança pede para brincar com vocês. O que vocês fazem?			
1	Fala que não pode.	Fala que a gente tá lendo e que é para ele calar a boca dele.	-1
Vocês estão contando quantos alimentos ainda restam na geladeira da nave e não podem parar de contar. Um alienígena se aproxima e começa a gritar muito alto. O que vocês fazem?			
-1	Fala para ele calar a boca dela. "Cala boca!".	Fala para ele calar a boca.	-1

Cartas Teste 2A

Para ir embora, vocês precisam se despedir do presidente de Merlon. Porém, o presidente está conversando com o prefeito do Céu Fluorescente. O que vocês fazem?			
1	Pede licença e dá tchau.	Pede licença e dá tchau até nunca mais (risada).	1
Vocês precisam chegar logo à Terra, pois o combustível já está quase acabando. No caminho, um alienígena pede carona para o planeta Tong-Brut. O que vocês fazem?			
1	Fala que não pode.	Fala que não pode.	1
Vocês precisam encontrar o Buraco de Minhoca para chegar mais rápido a Terra, mas não sabem onde é. Um alienígena de Merlon está passando por aí e vocês decidem perguntar. Como vocês perguntam?			
1	"Por favor você sabe onde fica o buraco de Merlon?"	Por favor, você sabe onde é o buraco de minhoca?	1
Quando estão se despedindo dos alienígenas de Merlon, um deles pergunta qual o caminho para a Terra. O que vocês respondem?			
1	Falo o caminho.	Que não pode falar agora que estou ocupado, volta outra hora.	1
Vocês estão a caminho da Terra. Há dois caminhos: um caminho muito mais curto que sobrevoa o Parque Infantil Açucarado e um caminho que precisa dar uma volta enorme para chegar ao Buraco de Minhoca. Em Merlon é proibido passar com a nave por cima de parques infantis. O que vocês fazem?			
1	Passamos por onde pode, pela volta enorme.	Vai pela coisa mais grande.	1

Cartas Teste 2B

Vocês querem muito agradecer ao presidente de Merlon por permitir que vocês visitassem o planeta. Porém o presidente está lendo o livro das leis merlonianas. O que vocês fazem?			
1	Pede licença e agradece.	Pede licença e agradece.	1
Enquanto dirigem a nave, um astronauta da Terra pede uma carona para a Terra agora. O que vocês fazem?			
1	Fala que agora não dá.	Não sei.	0
Vocês querem tirar uma foto com alguns alienígenas para levar para a Terra. Alguns alienígenas estão perto de vocês e vocês decidem perguntar. Como vocês perguntam?			
1	Pergunta para ele. "Você pode tirar uma foto comigo?"	"Você pode tirar uma foto comigo?"	1
Quando vocês estão numa festa, uma criança alienígena se aproxima e pergunta quando vocês vão retornar ao planeta Merlon. O que vocês respondem?			
1	Não sabemos.	Em breve.	1
Vocês estão dirigindo a nave, quando um policial pede para vocês pararem e os informa que estão andando na contramão. O que vocês fazem?			
1	Fala obrigada e muda de direção.	Fala obrigada e muda de direção.	1

Cartas Teste 3A

Vocês estão andando pelo parque e não pisam na grama conforme indica a placa. Um guarda se aproxima e diz: "Muito bem, vocês não pisaram na grama". O que vocês respondem ao guarda?			
0	Nada.	Obrigada.	1
Vocês estão procurando no mapa um local adequado para aterrissar a nave. Mas como o mapa é muito grande, encontrar o local irá demorar se apenas uma pessoa da equipe procurar. O que cada membro da equipe faz?			
1	Ajuda, todo mundo procura no mapa.	Ajuda a procurar o local. Todo mundo.	1
Uma alienígena irá viajar com vocês, ela precisa levar suas 10 malas pesadas para a nave. O que vocês fazem?			
1	Põe a mala, nós pomos a mala.	Ajuda.	1
Vocês estão decidindo em qual local é melhor aterrissar a nave. Um de vocês fala que é melhor aterrissar na floresta, mas vocês acham que é melhor aterrissar na clareira. O que vocês fazem?			
1	Votação.	Faz um votação.	1
Vocês estão escrevendo uma carta para os Tong-brutianos, mas esqueceram como se escreve uma palavra na língua deles. Vocês precisam escrever esse texto. O que vocês fazem?			
1	Pesquisa como se escreve.	Pesquisa em um livro para escrever.	1

Cartas Teste 3B

Vocês estão perdidos, mas um alienígena indica o caminho correto para vocês. O que vocês dizem a ele?			
1	Obrigada.	Obrigada	1
Vocês fizeram uma escultura de gelo do presidente do planeta Tong-Brut. Alguns alienígenas viram e não falaram nada, mas vocês gostariam de ouvir a opinião deles. O que vocês fazem?			
1	Pergunta o que eles acharam.	"O que vocês acharam?"	1
Vocês veem uma nave espacial parada na estrada com uma fumacinha saindo do motor. Vocês param a nave e os alienígenas da nave dizem que não sabem concertar a nave. Vocês são profissionais e sabem concertar essa nave. O que vocês fazem?			
1	Ajuda a consertar a nave.	Ajuda.	1
Vocês veem alienígenas fazendo belíssimos desenhos, vocês ficam admirados com a beleza dos desenhos e gostariam de dizer isso a eles. O que vocês fazem?			
1	Nossa, que bonito o seu desenho.	Fala para eles.	1
Vocês precisam abastecer a nave, mas não conseguem ligar a máquina. Há alguns alienígenas ali por perto. O que vocês fazem?			
1	Pede ajuda.	Pedimos ajuda.	1

Cartas Teste 4A

193 - Em Tortura, vocês estão andando pela cidade enquanto comem a maravilhosa torta de lá. Vocês estão tão concentrados no sabor da torta que não viram um tronco. Todos tropeçam e caem, derrubando todos os itens espaciais da bolsa. Uma alienígena que estava passando ajudou vocês a recolherem os itens. Quando todos os itens são recolhidos, o que vocês dizem à alienígena?			
1	Obrigada.		

Continua

(continuação)

	194 - Vocês estão andando por Dance City com o traje espacial. Uma das dançarinas olha para vocês e diz: "A roupa de vocês é muito legal! Vocês ficaram bonitos!". O que vocês fazem?
	195 - Vocês estão em Tortura e sabem que lá há um Aeroporto Intergaláctico de Mixall, porém vocês estão na dúvida se ele ainda está funcionando. Vocês precisam perguntar ao guarda que está ali perto, mas ele está conversando com outro alienígena. O que vocês fazem?
1	A gente espera e pergunta
	196 - Vocês estão em Dance City e dois alienígenas fazem um pedido: "Vocês podem olhar para o céu e descobrir que a horas o sol se põe?". O que vocês fazem?
	197 - No Monte de Bolo, vocês construíram uma escultura de chantilly. Alguns alienígenas olham, mas não falam nada. Vocês querem saber a opinião deles. O que vocês fazem?
1	Pergunta a opinião para eles.
	198 - Vocês estão em Mixalândia observando uma multidão para verificar quantos olhos os alienígenas de lá têm. Porém, há muita gente e as pessoas estão andando muito rápido; é uma tarefa muito difícil para ser realizada por apenas uma pessoa. O que cada membro da equipe faz?
	199 - Vocês vão à Mixalândia e precisam perguntar a um alienígena se lá há algum meio de transporte que permita a fuga dos ladrões de docinhos. Vocês avistam um alienígena que está andando pela rua e resolvem perguntar a ele. Como vocês perguntam?
	200 - Vocês vão ao Monte de Bolo e decidem comprar camisetas. Vocês notam que a vendedora vende as camisetas apenas para algumas pessoas. Vocês observam que, quando um alienígena diz "Vendedora, passa logo essa camiseta para cá", ela não vende e quando outro diz "Com licença, eu gostaria de comprar uma camiseta", a vendedora vende. O que vocês fazem?
	201 - Vocês estão em meio a uma multidão de alienígenas em Mixalândia. Vocês precisam descobrir se eles usam roupas amarelas com bolinhas pretas. O que vocês fazem para tentar descobrir isso?
1	Pergunta.
	202 - Vocês estão andando pelos montes de Monte de Bolo quando avistam dois alienígenas com dificuldade para carregar 4 baldes de água. O que vocês fazem?
1	Ajuda eles.
	203 - Vocês estão em Dance City para verificar se os alienígenas de lá possuem apenas um olho. Vocês estavam observando com atenção e, de repente, um som muito alto é ligado e isso atrapalha a observação. O que vocês fazem?
	204 - Vocês e os policiais estão conversando sobre quais docinhos os ladrões roubaram. Os alienígenas acham que os ladrões levaram 1000 Beijinhos de Alienígenas, mas vocês tiveram uma informação segura de que eles roubaram 700 Brigánigenas. O que vocês fazem?
0	Não sei.
	205 - Vocês estão comendo a torta de Tortura mais uma vez. Vocês a acham muito deliciosa. Vocês avistam a cozinheira responsável por fazer as tortas. O que vocês fazem?
1	Pede a receita. Aqui você faz a torta muito gostosa.
	206 - Em Monte de Bolo, um alienígena está conversando com vocês sobre as comidas típicas da Terra. Ele está muito interessado em saber como são feitas as "pizzas", então pergunta: "Como são feitas as "pizzas" na Terra?". O que vocês fazem?
	207 - Em Tortura há uma torta deliciosa. Para comprá-la, precisam ir a um local com muita gente. Muitos alienígenas gritam alto e conseguem a torta, apesar do dono do restaurante dizer: "Façam silêncio e façam fila". O que vocês fazem?
1	Façam silêncio e façam fila.
	208 - Em Dance City, vocês estão dançando os sucessos universais do momento. De repente, enquanto dançam, vocês avistam uma placa que proíbe o uso de sapatos naquela pista de dança. O que vocês fazem?
	209 - Vocês estão em Mixalândia procurando pelos ladrões. Mas essa região é bastante confusa e facilita que vocês se percam. Vocês acabam esquecendo por onde vieram e, ainda por cima, esqueceram o mapa na nave. Vocês estão perdidos. Há vários alienígenas por perto. O que vocês fazem?
1	Pergunta o caminho.

Cartas Teste 4B

216 - Vocês precisam subir ao Monte de Bolo para verificar se a bailarina esteve por lá. Vocês não conseguiram subir sozinhos, precisaram da ajuda do Gigante Bert para subirem às pedras. Depois que o gigante os colocou em cima da pedra, o que vocês dizem a ele?	
1	Obrigada.
217 - Em Mixalândia, vocês estão ensaiando o número que irão apresentar no dia seguinte. Alguns alienígenas se aproximam e elogiam: "Vocês dançam muito bem, parabéns!". O que vocês fazem?	
1	Fala obrigada.
218 - Vocês estão em Monte de Bolo e precisam saber se naquela região há palcos para apresentadores ensaiarem. Vocês decidem perguntar a algum alienígena. Naquele local há um bebê, uma alienígena lendo e dois alienígenas jogando bola. O que vocês fazem?	
1	Pergunta para o que está jogando bola: "Oi, tudo bem? Você pode se há palcos para ensaia aí?"
219 - Vocês estão em um restaurante em Tortura comendo a torta deliciosa de lá. O dono do restaurante se aproxima de vocês e pede: "Por favor, vocês podem mudar a nave de vocês de lugar? Ela está atrapalhando a entrada." O que vocês fazem?	
220 - Em Monte de Bolo, vocês fazem um discurso belíssimo na abertura do Festival Universal dos Dançarinos Alienígenas, mas nenhum dos alienígenas comentou sobre ele. Vocês gostariam muito de saber a opinião deles. O que vocês fazem?	
1	Pede a opinião deles. Pergunta: "O que você achou?"
221 - A nave de vocês está uma bagunça, vocês precisam arrumá-la. A bagunça é tanta que, se apenas uma pessoa fosse arrumar, ela iria demorar um tempão. Como vão arrumar essa bagunça?	
1	Pede ajuda para alguém... Você me ajuda por favor?... Pede para os amigos.
222 - Em Dance City, vocês precisam descobrir se há brutamoelhos ou museus sobre eles que poderiam atrair a dançarina perdida, pois ela gosta desse animal. Vocês resolvem perguntar a um alienígena que está andando ali por perto. Como vocês perguntam?	
223 - Vocês estão perdidos em Monte de Bolo. De repente, veem que um casal de alienígenas inseriu uma moeda em uma máquina, fez uma pergunta a ela e foi embora. O que vocês fazem?	
224 - Vocês precisam saber se em Mixalândia há alienígenas de pele verde. Vocês estão em meio a uma multidão de alienígenas que não falam nosso idioma. O que vocês fazem?	
0	Não sei.
225 - Vocês estão andando por Mixalândia, quando avistam uma alienígena com dificuldade para pendurar alguns cartazes no poste. O que vocês fazem?	
1	A gente ajuda ele.
226 - Vocês estão no parque de Tortura procurando a dançarina. De repente, dois alienígenas começam a ensaiar uma apresentação de dança. A música está muito alta e vocês não conseguem ouvir o que o outro dizia. Vocês não podem sair dali. O que vocês fazem?	
1	Pede para baixar o som.
227 - Em Tortura, vocês estão conversando com alguns alienígenas sobre Brutamoelhos. Os alienígenas estão falando que Brutamoelhos são animais doces e que dariam um deles de presente para uma criança da Terra. Vocês sabem que os Brutamoelhos são muito agressivos. O que vocês fazem?	
228 - Em Mixalândia, vocês avistam um grupo de dançarinos ensaiando. Eles dançam muito bem. Vocês gostariam de dizer isso a eles. Ao final do ensaio, eles vêm falar com vocês. O que vocês fazem?	
1	Fala que eles dançam bem.
229 - Vocês estão em Dance City e uma das amigas da dançarina perdida veio falar com vocês. No meio da conversa ela pergunta: "Vocês sabem onde a dançarina está?". O que vocês fazem?	
230 - Em Tortura, vocês veem um pedaço da roupa da bailarina na grama. Quando vão pegá-lo, um policial aproxima-se e diz "Por favor, não pisem na grama, isso é proibido". O que vocês fazem?	
1	Fala que vai pegar uma roupa que está caída no chão e depois sai.
231 - Vocês vão ao Teatro de Dance City. Estão conversando animadamente sobre a peça, mas veem uma placa que indica a necessidade de silêncio naquele local. O que vocês fazem?	
1	Faz silêncio.
232 - Caminhando por Dance City, o cartão de identificação do seu parceiro da equipe caiu em um buraco. Vocês tentam pegar, mas não alcançam. O buraco é fundo e o braço de vocês é curto. Vocês veem um alienígena com tentáculos grandes. O que vocês fazem?	
1	Fala para ele ajudar. "Você me ajuda por favor a pegar o crachá do meu amigo que caiu?"

APÊNDICE S

Registro das respostas do P24 às perguntas de teste

Cartas Teste 1A

Vocês veem um grupo de alienígenas pegando chocolates às escondidas de uma loja de doce e levando embora sem mostrar ao vendedor. Vocês viram que eles conseguiram trocar os chocolates por muitas estrelas. O que vocês fazem?			
1	Fala para o dono... espera aí, fala para o vendedor do doce que eles pegaram.	Fala para o dono da loja que eles pegaram o chocolate sem avisa.	1
Vocês precisam encontrar uma loja de cordas, mas lá as lojas são pequenas e bem apertadinhas uma do lado da outra. Naquela região não há ninguém que fale nosso idioma. O que vocês fazem?			
1	Vai até a loja, tenta não falar nada e compra (...) continua procurando, vai passando até achar.	Tenta achar, perguntando, opa, olhando as lojas.	1
Vocês precisam encontrar um alienígena verde na multidão, mas há MUITA gente. O que vocês fazem?			
1	Pede com licença e vai procurar o alienígena verde, perguntando para o alienígena e olhando.	Pede com licença e fala se viu um alienígena verde.	1
Vocês estão preparando a nave para partir, pois precisam partir logo, caso contrário irão se atrasar. Um alienígena começa a conversar com vocês. O que vocês fazem?			
1	Fala para ele que não pode e fala que não pode porque a gente está atrasado para outro lugar.	Pedem licença para ele, que agora a gente não pode e depois a gente fala com ele.	1
Vocês estão escrevendo o Relatório Intergalático de Sabion, vocês precisam terminar em 10 minutos. Um alienígena começa a cantar muito alto ao lado de vocês. O que vocês fazem?			
1	Pede com licença para a moça que está cantando e pede para cantar mais baixo.	Pede com licença e pede para ela cantar mais baixo.	1

Cartas Teste 1B

Vocês queriam comprar Bicicletas de Plasmas Motorizadas; vocês foram a uma loja e viram que a vendedora entregava o produto para quem dizia "Obrigado" ao final da compra; quem não dizia "Obrigado" saía sem o produto. O que vocês fazem?			
1	Fala obrigado.	Fala obrigada e pega o produto.	1
Vocês foram ao Hospital de Sabion, lá todos estavam em silêncio. O que vocês fazem?			
1	Silêncio.	Fica quieto, em silêncio.	1
Vocês precisam encontrar um local para aterrissar a nave, mas não possuem um mapa e não conhecem a região. O que vocês fazem?			
0	Essa eu não sei.	Tenta chamar um alienígena para mostrar no mapa.	1
Vocês estão lendo um livro muito importante e precisam terminar de lê-lo. Um alienígena criança pede para brincar com vocês. O que vocês fazem?			
-1	Brinca.	Fala para ele que... Espera aí!... Pede para ele ficar quieto para depois brincar com ele.	1
Vocês estão contando quantos alimentos ainda restam na geladeira da nave e não podem parar de contar. Um alienígena se aproxima e começa a gritar muito alto. O que vocês fazem?			
0	Dá uns alimentos para ele.	Dá uns alimentos para ele.	0

Cartas Teste 2A

Para ir embora, vocês precisam se despedir do presidente de Merlon. Porém, o presidente está conversando com o prefeito do Céu Fluorescente. O que vocês fazem?			
1	Espera eles terminarem de falar para depois se despedir.	Espera eles terminar de conversar para depois se despedir da gente.	1
Vocês precisam chegar logo à Terra, pois o combustível já está quase acabando. No caminho, um alienígena pede carona para o planeta Tong-Brut. O que vocês fazem?			
1	A gente pede desculpa e fala que o combustível está acabando e que a gente não pode levar.	Fala que não pode e porque já está acabando o combustível.	1

Continua

(continuação)

Vocês precisam encontrar o Buraco de Minhoca para chegar mais rápido a Terra, mas não sabem onde é. Um alienígena de Merlon está passando por aí e vocês decidem perguntar. Como vocês perguntam?			
1	Fala se ele sabe onde está o Buraco de Minhoca.	Onde fica o Buraco de Minhoca?	1
Quando estão se despedindo dos alienígenas de Merlon, um deles pergunta qual o caminho para a Terra. O que vocês respondem?			
1	Fala que é pelo Buraco de minhoca e vai seguindo o caminho.	Vai pelo buraco de minhoca e por aqui.	1
Vocês estão a caminho da Terra. Há dois caminhos: um caminho muito mais curto que sobrevoa o Parque Infantil Açucarado e um caminho que precisa dar uma volta enorme para chegar ao Buraco de Minhoca. Em Merlon é proibido passar com a nave por cima de parques infantis. O que vocês fazem?			
1	Vai de a pé? Espera aí... Dá a volta.	Dá uma volta enorme.	1

Cartas Teste 2B

Vocês querem muito agradecer ao presidente de Merlon por permitir que vocês visitassem o planeta. Porém o presidente está lendo o livro das leis merlonianas. O que vocês fazem?			
1	Pede licença e agradece ele.	Pede licença e fala que vai embora.	1
Enquanto dirigem a nave, um astronauta da Terra pede uma carona para a Terra agora. O que vocês fazem?			
-1	Leva ele.	Leva ele até lá.	1
Vocês querem tirar uma foto com alguns alienígenas para levar para a Terra. Alguns alienígenas estão perto de vocês e vocês decidem perguntar. Como vocês perguntam?			
1	Com licença, vocês querem tirar uma foto?	Pedem licença e pergunta se quer tirar a foto.	1
Quando vocês estão numa festa, uma criança alienígena se aproxima e pergunta quando vocês vão retornar ao planeta Merlon. O que vocês respondem?			
0	Ixi... Eu não sei (responder).	Essa aqui eu não sei.	0
Vocês estão dirigindo a nave, quando um policial pede para vocês pararem e os informa que estão andando na contramão. O que vocês fazem?			
1	Pedem desculpa e vão para a mão certa.	Pede desculpa e vai para mão certa.	1

Cartas Teste 3A

Vocês estão andando pelo parque e não pisam na grama conforme indica a placa. Um guarda se aproxima e diz: "Muito bem, vocês não pisaram na grama". O que vocês respondem ao guarda?			
1	Fala que a gente não viu a placa e desculpa por pisar.	Aí, essa aqui é difícil! (...) Ixi, não entendi. (...) Não tô entendendo. (...) Não tô entendendo, eu to entendendo mas não sei responder.	0
Vocês estão procurando no mapa um local adequado para aterrissar a nave. Mas como o mapa é muito grande, encontrar o local irá demorar se apenas uma pessoa da equipe procurar. O que cada membro da equipe faz?			
1	Cada um vai para um lado para tentar achar. Todo mundo procura.	Todo mundo tenta procurar um lugar.	1
Uma alienígena irá viajar com vocês, ela precisa levar suas 10 malas pesadas para a nave. O que vocês fazem?			
1	Pede ajuda para ela se ela quer que ajude a levar as malas na nave. Oferece ajuda.	Fala para ela se ela quer ajuda, e se a gente pode levar as malas para ela.	1
Vocês estão decidindo em qual local é melhor aterrissar a nave. Um de vocês fala que é melhor aterrissar na floresta, mas vocês acham que é melhor aterrissar na clareira. O que vocês fazem?			
1	Vai no lugar que eles querem aterrissar. Mas vai derrubar as árvores, fala para ele que na clareira é melhor.	Fala para ele que é melhor na clareira porque lá não tem árvore.	1
Vocês estão escrevendo uma carta para os Tong-brutianos, mas esqueceram como se escreve uma palavra na língua deles. Vocês precisam escrever esse texto. O que vocês fazem?			
1	Tenta achar um alienígena para ver se... espera aí... tenta achar um alienígena e fala como se escreve aquela palavra, pergunta.	Vai na rua e tenta achar um alienígena se ele consegue escrever aquela palavra.	1

Cartas Teste 3B

Vocês estão perdidos, mas um alienígena indica o caminho correto para vocês. O que vocês dizem a ele?			
1	Obrigado.	Obrigado.	1
Vocês fizeram uma escultura de gelo do presidente do planeta Tong-Brut. Alguns alienígenas viram e não falaram nada, mas vocês gostariam de ouvir a opinião deles. O que vocês fazem?			
0	Escutar os alienígenas?... Eu não sei.	Ouvir... Não sei.	0
Vocês veem uma nave espacial parada na estrada com uma fumacinha saindo do motor. Vocês param a nave e os alienígenas da nave dizem que não sabem consertar a nave. Vocês são profissionais e sabem consertar essa nave. O que vocês fazem?			
1	“Eu posso consertar.”	A gente conserta.	1
Vocês veem alienígenas fazendo belíssimos desenhos, vocês ficam admirados com a beleza dos desenhos e gostariam de dizer isso a eles. O que vocês fazem?			
0	Ajuda eles?	Eu não sei. Fazem outro igual?	0
Vocês precisam abastecer a nave, mas não conseguem ligar a máquina. Há alguns alienígenas ali por perto. O que vocês fazem?			
-1	Foge.	Fala para eles onde tem posto?... Fala para ele “como ligar a máquina?”, pergunta.	1

Cartas Teste 4A

193 - Em Tortura, vocês estão andando pela cidade enquanto comem a maravilhosa torta de lá. Vocês estão tão concentrados no sabor da torta que não viram um tronco. Todos tropeçam e caem, derrubando todos os itens espaciais da bolsa. Uma alienígena que estava passando ajudou vocês a recolherem os itens. Quando todos os itens são recolhidos, o que vocês dizem à alienígena?			
1	Muito obrigado.		
194 - Vocês estão andando por Dance City com o traje espacial. Uma das dançarinas olha para vocês e diz: “A roupa de vocês é muito legal! Vocês ficaram bonitos!”. O que vocês fazem?			
1	Digo obrigado.		
195 - Vocês estão em Tortura e sabem que lá há um Aeroporto Intergaláctico de Mixall, porém vocês estão na dúvida se ele ainda está funcionando. Vocês precisam perguntar ao guarda que está ali perto, mas ele está conversando com outro alienígena. O que vocês fazem?			
1	Pede licença e fala com ele.		
196 - Vocês estão em Dance City e dois alienígenas fazem um pedido: “Vocês podem olhar para o céu e descobrir que a horas o sol se põe?”. O que vocês fazem?			
1	Olha... Tem como ver? (...) Posso.		
197 - No Monte de Bolo, vocês construíram uma escultura de chantilly. Alguns alienígenas olham, mas não falam nada. Vocês querem saber a opinião deles. O que vocês fazem?			
1	Fala para ele se eles querem falar sobre a escultura de chantilly.		
198 - Vocês estão em Mixalândia observando uma multidão para verificar quantos olhos os alienígenas de lá têm. Porém, há muita gente e as pessoas estão andando muito rápido; é uma tarefa muito difícil para ser realizada por apenas uma pessoa. O que cada membro da equipe faz?			
1	Vai atrás dele, do que está andando rápido? (...) Faz a mesma coisa, sai andando rápido e pergunta o que ele tá fazendo.		
199 - Vocês vão à Mixalândia e precisam perguntar a um alienígena se lá há algum meio de transporte que permita a fuga dos ladrões de docinhos. Vocês avistam um alienígena que está andando pela rua e resolvem perguntar a ele. Como vocês perguntam?			
1	Pergunta para ele se lá é permitida a fuga dos ladrões.		
200 - Vocês vão ao Monte de Bolo e decidem comprar camisetas. Vocês notam que a vendedora vende as camisetas apenas para algumas pessoas. Vocês observam que, quando um alienígena diz “Vendedora, passa logo essa camiseta para cá”, ela não vende e quando outro diz “Com licença, eu gostaria de comprar uma camiseta”, a vendedora vende. O que vocês fazem?			
1	Pede com licença e fala que a gente quer comprar uma camiseta.		
201 - Vocês estão em meio a uma multidão de alienígenas em Mixalândia. Vocês precisam descobrir se eles usam roupas amarelas com bolinhas pretas. O que vocês fazem para tentar descobrir isso?			
1	Ixi, não sei. Sai andando perguntando para os alienígenas se eles usam bolinhas pretas.		
202 - Vocês estão andando pelos montes de Monte de Bolo quando avistam dois alienígenas com dificuldade para carregar 4 baldes de água. O que vocês fazem?			
1	Pede para eles se eles querem ajuda para levar os baldes.		

Continua

(continuação)

203 - Vocês estão em Dance City para verificar se os alienígenas de lá possuem apenas um olho. Vocês estavam observando com atenção e, de repente, um som muito alto é ligado e isso atrapalha a observação. O que vocês fazem?	
-1	Fala para ele dá licença. Quando ele dá licença fala obrigada. (...) Muda de lugar para ver eles.
204 - Vocês e os policiais estão conversando sobre quais docinhos os ladrões roubaram. Os alienígenas acham que os ladrões levaram 1000 Beijinhos de Alienígenas, mas vocês tiveram uma informação segura de que eles roubaram 700 Briganígenas. O que vocês fazem?	
-1	Vai atrás dos ladrões que roubaram os briganígenas.
205 - Vocês estão comendo a torta de Tortura mais uma vez. Vocês a acham muito deliciosa. Vocês avistam a cozinheira responsável por fazer as tortas. O que vocês fazem?	
1	Fala para a cozinheira que a torta dela é muito boa.
206 - Em Monte de Bolo, um alienígena está conversando com vocês sobre as comidas típicas da Terra. Ele está muito interessado em saber como são feitas as "pizzas", então pergunta: "Como são feitas as "pizzas" na Terra?". O que vocês fazem?	
1	Não sei o que falar e não sei como fazer. Vou falar que não sei.
207 - Em Tortura há uma torta deliciosa. Para comprá-la, precisam ir a um local com muita gente. Muitos alienígenas gritam alto e conseguem a torta, apesar do dono do restaurante dizer: "Façam silêncio e façam fila". O que vocês fazem?	
1	Pede desculpa e faz a fila.
208 - Em Dance City, vocês estão dançando os sucessos universais do momento. De repente, enquanto dançam, vocês avistam uma placa que proíbe o uso de sapatos naquela pista de dança. O que vocês fazem?	
1	Tira o tênis e dança.
209 - Vocês estão em Mixalândia procurando pelos ladrões. Mas essa região é bastante confusa e facilita que vocês se percam. Vocês acabam esquecendo por onde vieram e, ainda por cima, esqueceram o mapa na nave. Vocês estão perdidos. Há vários alienígenas por perto. O que vocês fazem?	
1	Fala para os alienígenas se viram a nave ou se eles viram os ladrões.

Cartas Teste 4B

216 - Vocês precisam subir ao Monte de Bolo para verificar se a bailarina esteve por lá. Vocês não conseguiram subir sozinhos, precisaram da ajuda do Gigante Bert para subirem às pedras. Depois que o gigante os colocou em cima da pedra, o que vocês dizem a ele?	
1	Obrigado.
217 - Em Mixalândia, vocês estão ensaiando o número que irão apresentar no dia seguinte. Alguns alienígenas se aproximam e elogiam: "Vocês dançam muito bem, parabéns!". O que vocês fazem?	
1	Fala obrigado e dança de novo para eles ver.
218 - Vocês estão em Monte de Bolo e precisam saber se naquela região há palcos para apresentadores ensaiarem. Vocês decidem perguntar a algum alienígena. Naquele local há um bebê, uma alienígena lendo e dois alienígenas jogando bola. O que vocês fazem?	
1	Pergunta para a alienígena se ela sabe onde está a bailarina perdida (...) para a que está cuidando do bebê (...) pergunta para a que está lendo e pergunta onde está a bailarina perdida (...) pede licença e pergunta onde está a bailarina perdida.
219 - Vocês estão em um restaurante em Tortura comendo a torta deliciosa de lá. O dono do restaurante se aproxima de vocês e pede: "Por favor, vocês podem mudar a nave de vocês de lugar? Ela está atrapalhando a entrada." O que vocês fazem?	
1	A gente coloca em outro lugar.
220 - Em Monte de Bolo, vocês fazem um discurso belíssimo na abertura do Festival Universal dos Dançarinos Alienígenas, mas nenhum dos alienígenas comentou sobre ele. Vocês gostariam muito de saber a opinião deles. O que vocês fazem?	
1	Pergunta para eles se eles gostaram.
221 - A nave de vocês está uma bagunça, vocês precisam arrumá-la. A bagunça é tanta que, se apenas uma pessoa fosse arrumar, ela iria demorar um tempão. Como vão arrumar essa bagunça?	
1	Um fica pilotando a nave e o resto fica arrumando.
222 - Em Dance City, vocês precisam descobrir se há brutamoelhos ou museus sobre eles que poderiam atrair a dançarina perdida, pois ela gosta desse animal. Vocês resolvem perguntar a um alienígena que está andando ali por perto. Como vocês perguntam?	
-1	Vocês viram a dançarina perdida.

Continua

(continuação)

223 - Vocês estão perdidos em Monte de Bolo. De repente, veem que um casal de alienígenas inseriu uma moeda em uma máquina, fez uma pergunta a ela e foi embora. O que vocês fazem?	
0	Essa é difícil, eu não sei.
224 - Vocês precisam saber se em Mixalândia há alienígenas de pele verde. Vocês estão em meio a uma multidão de alienígenas que não falam nosso idioma. O que vocês fazem?	
0	Ficam quietos? Essa é difícil, eu não sei.
225 - Vocês estão andando por Mixalândia, quando avistam uma alienígena com dificuldade para pendurar alguns cartazes no poste. O que vocês fazem?	
1	Pede para ela se ela quer ajuda para colocar.
226 - Vocês estão no parque de Tortura procurando a dançarina. De repente, dois alienígenas começam a ensaiar uma apresentação de dança. A música está muito alta e vocês não conseguem ouvir o que o outro dizia. Vocês não podem sair dali. O que vocês fazem?	
0	Fica lá tentando escutar o que os outros dizem, espera parar a música.
227 - Em Tortura, vocês estão conversando com alguns alienígenas sobre Brutamoelhos. Os alienígenas estão falando que Brutamoelhos são animais dóceis e que dariam um deles de presente para uma criança da Terra. Vocês sabem que os Brutamoelhos são muito agressivos. O que vocês fazem?	
1	Fala para o dono do zoológico... do brutamoelho que ele não pode dar porque ele é muito agressivos.
228 - Em Mixalândia, vocês avistam um grupo de dançarinos ensaiando. Eles dançam muito bem. Vocês gostariam de dizer isso a eles. Ao final do ensaio, eles vêm falar com vocês. O que vocês fazem?	
1	Eu não sei, fala com eles.
229 - Vocês estão em Dance City e uma das amigas da dançarina perdida veio falar com vocês. No meio da conversa ela pergunta: "Vocês sabem onde a dançarina está?". O que vocês fazem?	
1	Fala que não sabe mas que está tentando achar.
230 - Em Tortura, vocês veem um pedaço da roupa da bailarina na grama. Quando vão pegá-lo, um policial aproxima-se e diz "Por favor, não pisem na grama, isso é proibido". O que vocês fazem?	
1	Pedem desculpa e fala que não sabia.
231 - Vocês vão ao Teatro de Dance City. Estão conversando animadamente sobre a peça, mas veem uma placa que indica a necessidade de silêncio naquele local. O que vocês fazem?	
1	Ficam quietos
232 - Caminhando por Dance City, o cartão de identificação do seu parceiro da equipe caiu em um buraco. Vocês tentam pegar, mas não alcançam. O buraco é fundo e o braço de vocês é curto. Vocês veem um alienígena com tentáculos grandes. O que vocês fazem?	
1	Vê se ele pode fazer um favor, se ele pode pegar a carteira.